


Maitres archers orques {1}{B}



Créature : orque et archer **R**


Flash

Quand les Maîtres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maîtres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



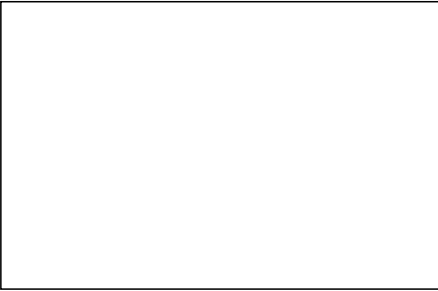
Créature : elfe et shaman **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques {1}{B}



Créature : orque et archer **R**


Flash

Quand les Maîtres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maîtres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}



Créature : halfelin et citoyen **R**

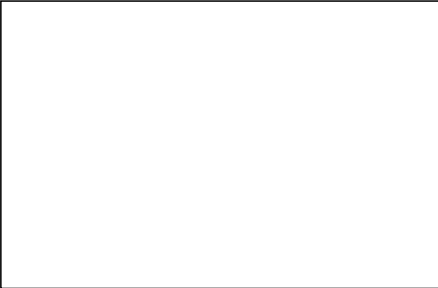
{T} : Ajoutez {C}

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}



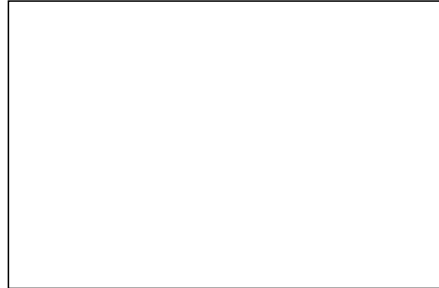
Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}




Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}




Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ignoble hiérarche {G}




Créature : goblin et shaman R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
 {T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ignoble hiérarchie** {G}



Créature : goblin et shaman **R**


Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Résilience** {1}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation **M**

Flash

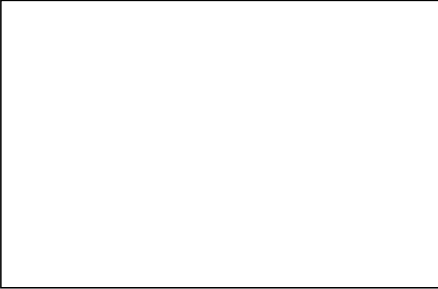
Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire. Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Oie d'or** {G}



Créature : oiseau **R**

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.

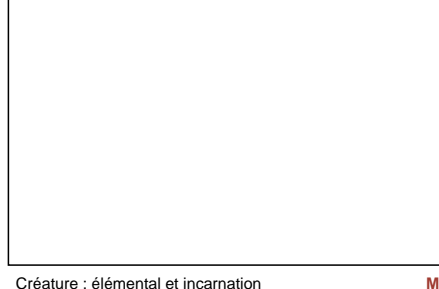
{1}{G}, {T} : Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Résilience** {1}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation **M**

Flash

Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire. Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résilience

{1}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation

M

Flash

Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {G}.

&lt;i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {G}.

&lt;i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



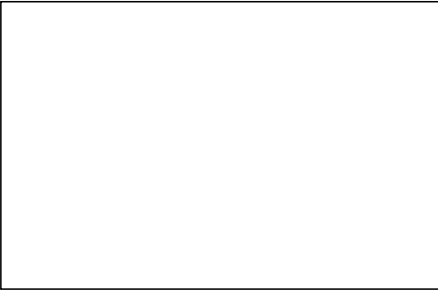
Terrain de base : forêt

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

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

Passage de Noirepercée



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

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

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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

Tourbière nourricière



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grist, la marée affamée

{1}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Grist, la marée affamée

{1}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Grist, la marée affamée

{1}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.



Grist, la marée affamée

{1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Grist

M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasme

{1}{B}{B}

Créature : limon

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasme.  
Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasme.  
Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puce détraquée

{1}

Créature-artefact : insecte

U

Quand la Puce détraquée meurt, vous gagnez 2 points de vie.  
{G}, sacrifiez la Puce détraquée : Exilez une cible, artefact non-créature ou enchantement non-créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrodémence

{1}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez un nom de carte autre que celui d'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange sa bibliothèque, puis crée un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrodémence

{1}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez un nom de carte autre que celui d'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange sa bibliothèque, puis crée un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}

Artefact

R

Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}

Artefact

R

Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.  
&lt;i>R&eacute;volte&lt;/i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.  
&lt;i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur elfe

{3}{G}



Enchantement

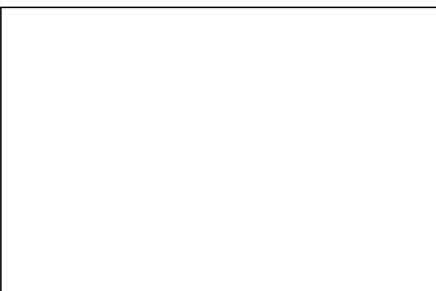
R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.  
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur

{2}{G}{G}



Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur elfe

{3}{G}



Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.  
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

