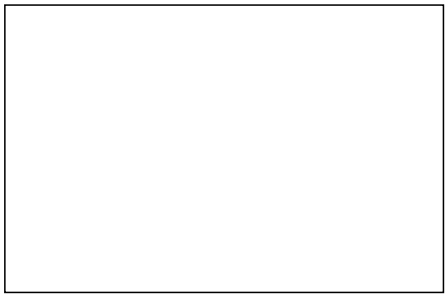
Envoûteuse volepensée {B}



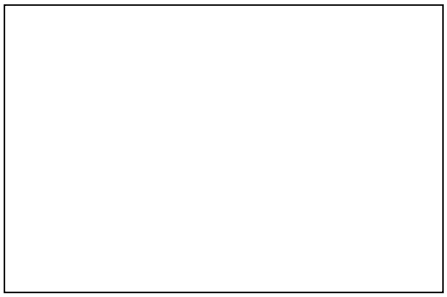
Créature : humain et sorcier **C**

{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis exilez l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}



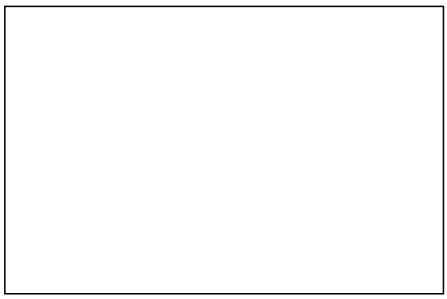
Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.
Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse volepensée {B}



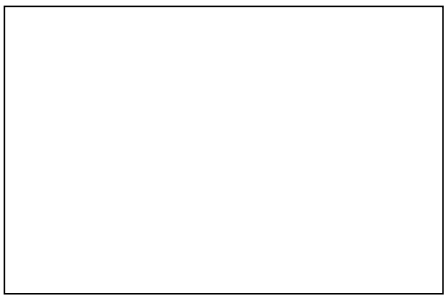
Créature : humain et sorcier **C**

{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis exilez l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



Créature : zombie et gobelin **C**

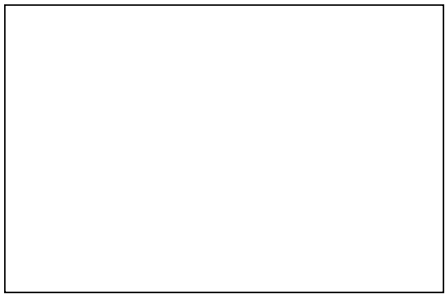
Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}



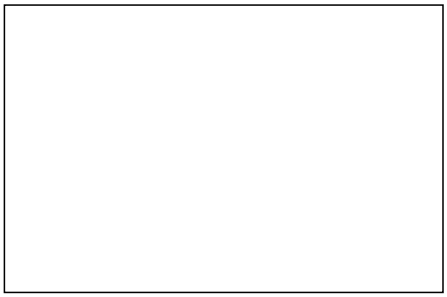
Créature : zombie **C**

Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}



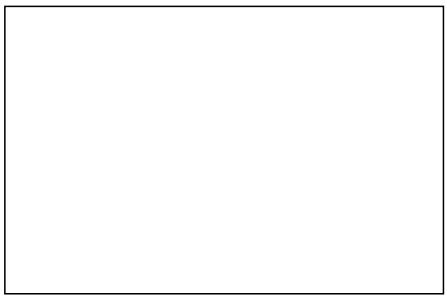
Créature : zombie **C**

Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}



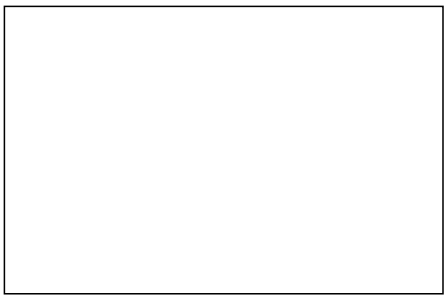
Créature : zombie **C**

Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}



Créature : zombie **C**

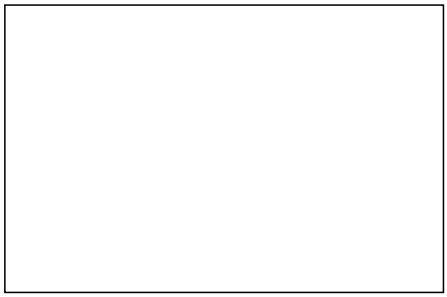
Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre cordellien {2}{G}



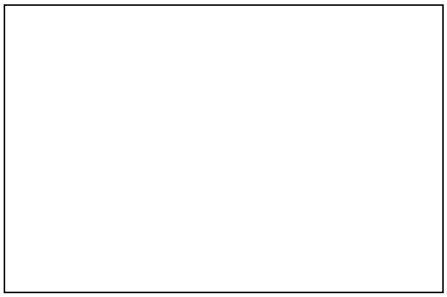
Créature : elfe et druide U

{T}: Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



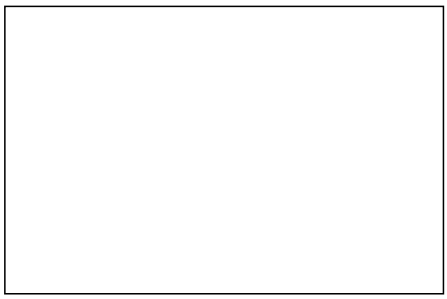
Créature : C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



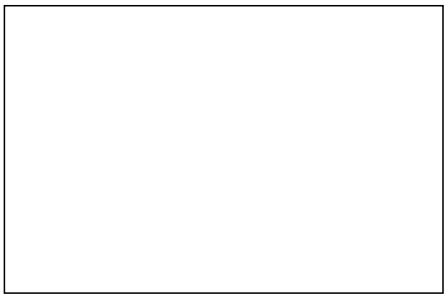
Créature : C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : C

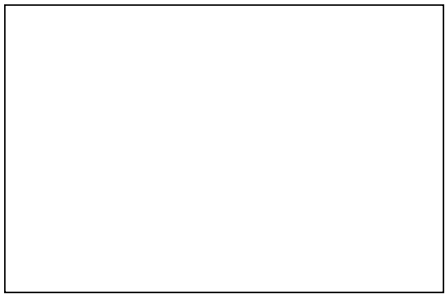
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



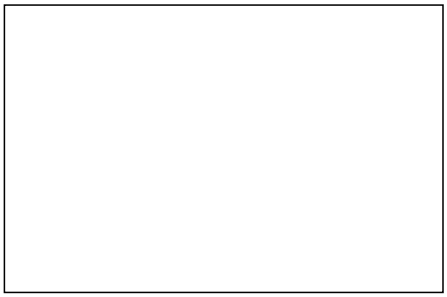
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



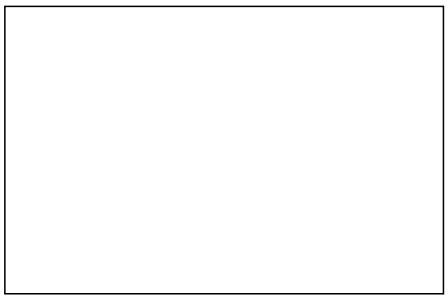
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



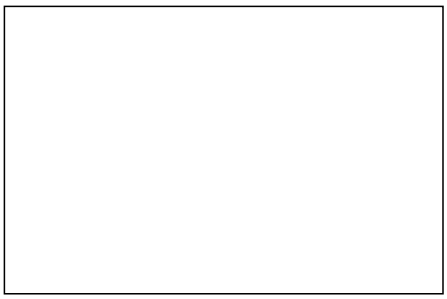
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



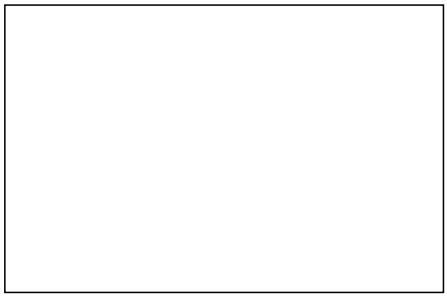
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse {1}{G}



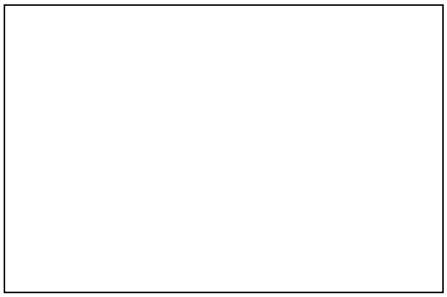
Créature : zubera et esprit **C**

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zubera qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse {1}{G}



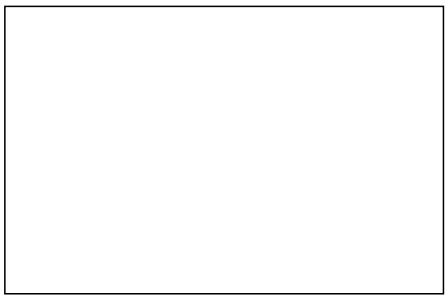
Créature : zubera et esprit **C**

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zubera qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse {1}{G}



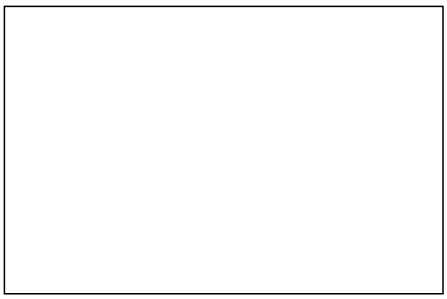
Créature : zubera et esprit **C**

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zubera qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganguivre golgari {3}{B}{G}



Créature : zombie et guivre **C**

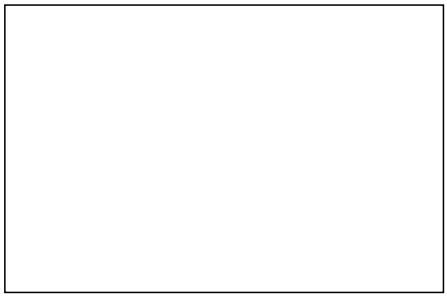
{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganguivre golgari {3}{B}{G}



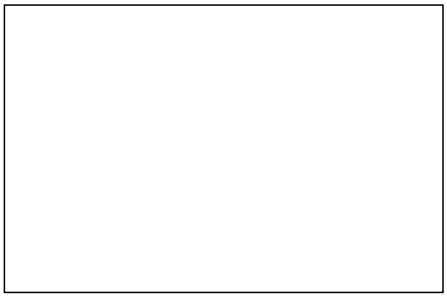
Créature : zombie et guivre **C**

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganguivre golgari {3}{B}{G}



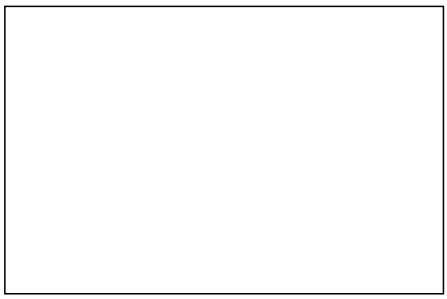
Créature : zombie et guivre **C**

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganguivre golgari {3}{B}{G}



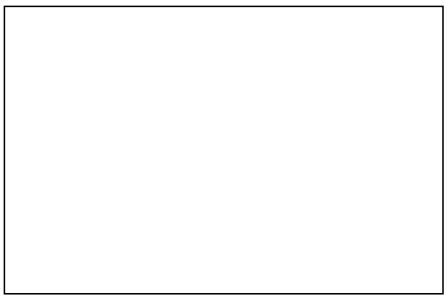
Créature : zombie et guivre **C**

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeglaneur {3}{BG}{BG}{BG}



Créature : insecte et horreur **R**

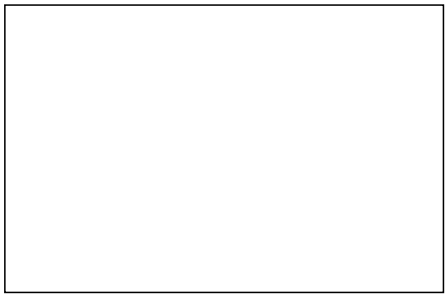
Piétinement
Au début de votre étape de fin, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises depuis le jeu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari {2}{B}{G}



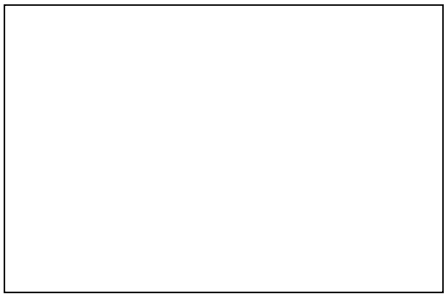
Créature légendaire : elfe et shamane R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace {3}{B}{G}



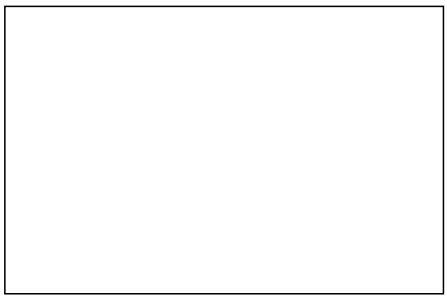
Créature : plante et zombie R

Vol
À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari {2}{B}{G}



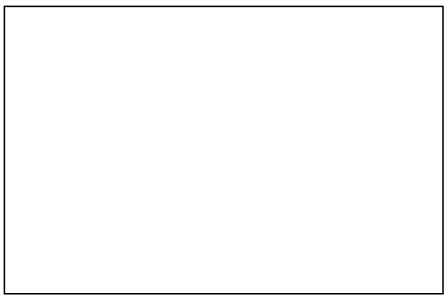
Créature légendaire : elfe et shamane R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation {B}



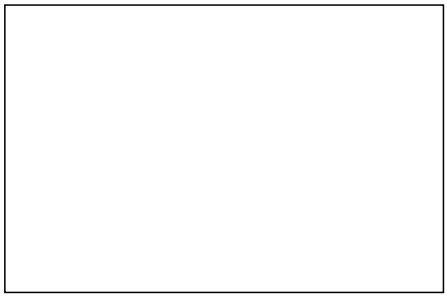
Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis {2}{B}{B}

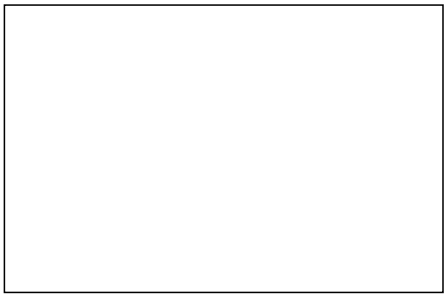


Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari

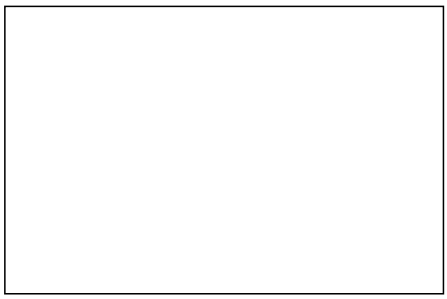


Terrain C

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

Zombification {3}{B}

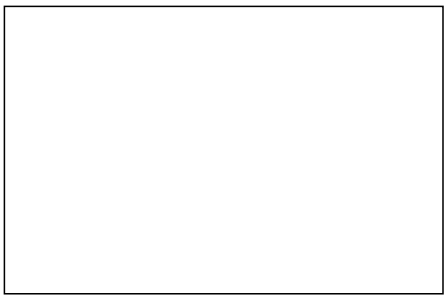


Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



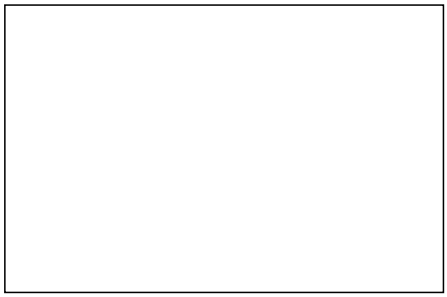
Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari

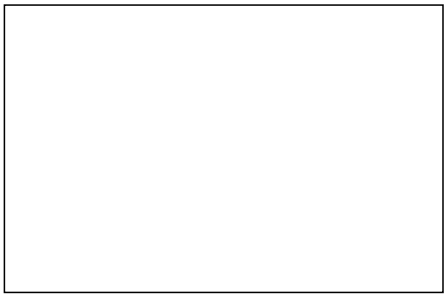


Terrain **C**

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

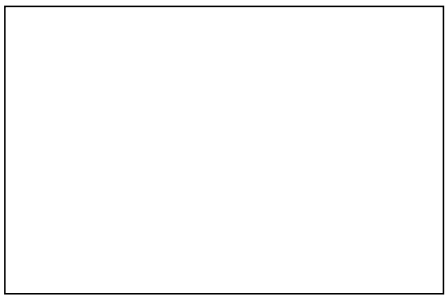


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

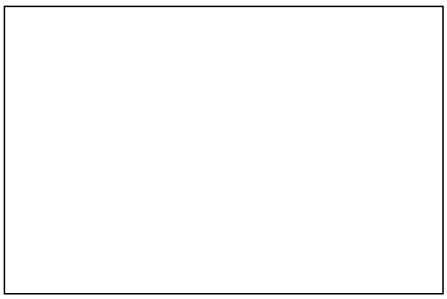


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



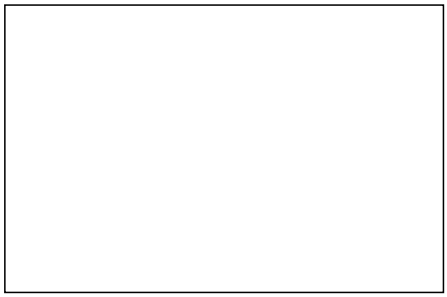
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

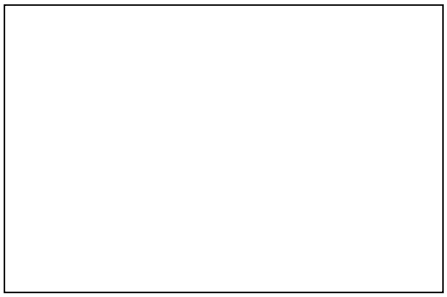


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

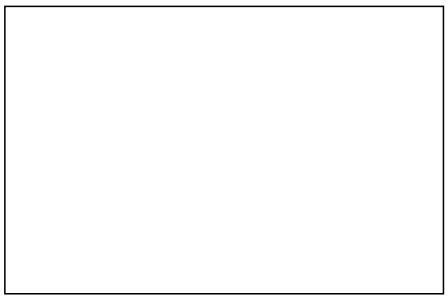


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

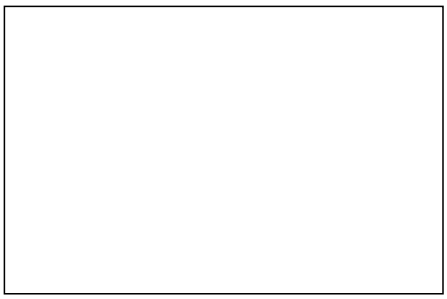


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

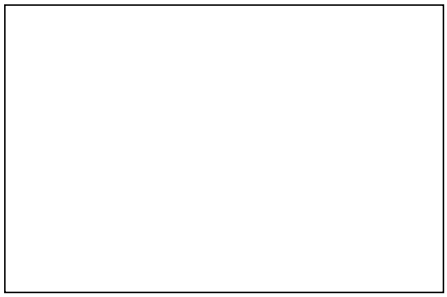


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

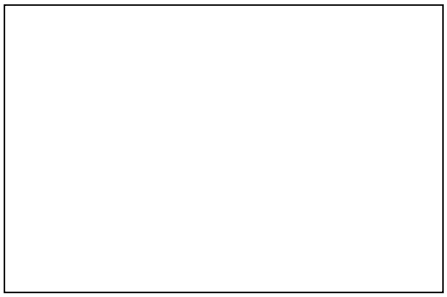


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

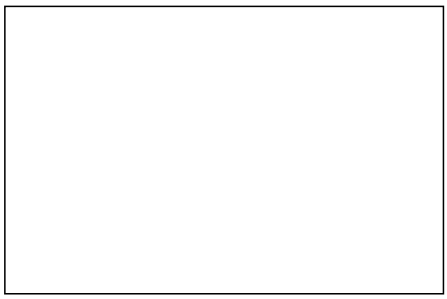


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

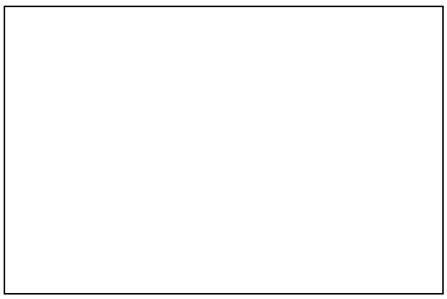


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



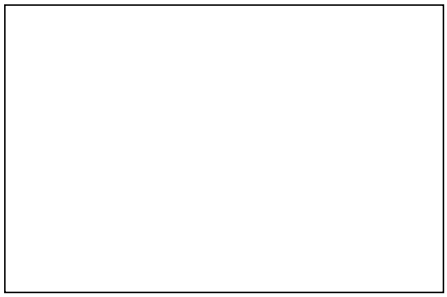
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

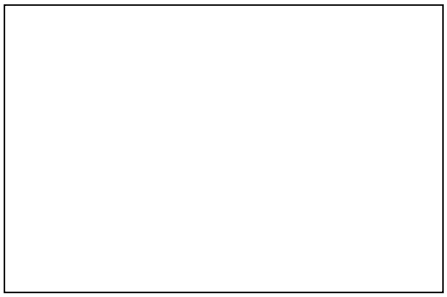


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

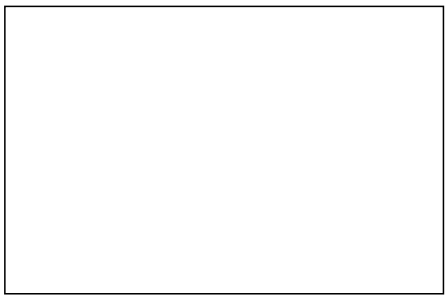


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

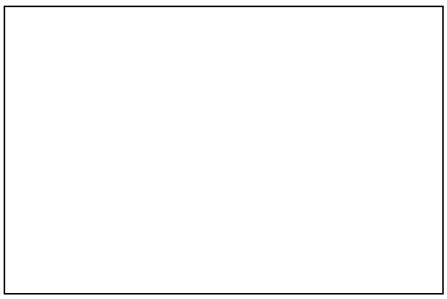


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

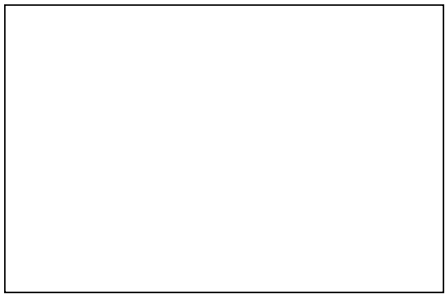


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svogthos, le Tombeau agité

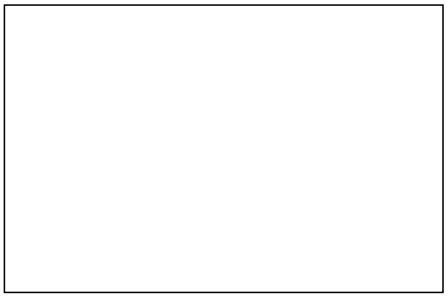


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{B}{G} : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration {3}

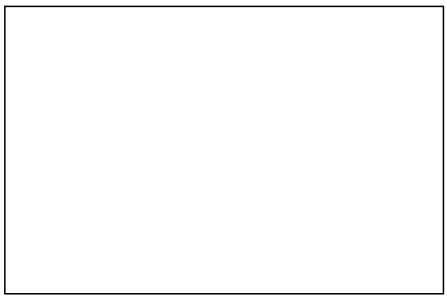


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration {3}

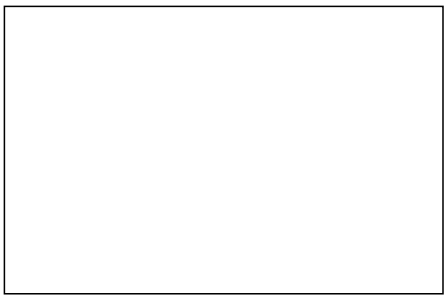


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rythme du printemps {2}{G}



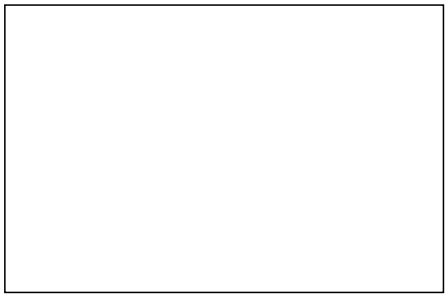
Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile {1}{G}

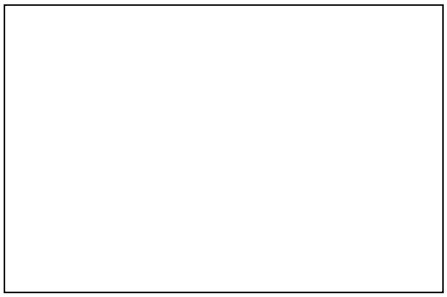


Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Germination golgari {1}{B}{G}

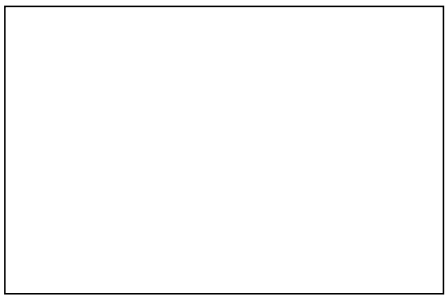


Enchantement **U**

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

Terrain fertile {1}{G}

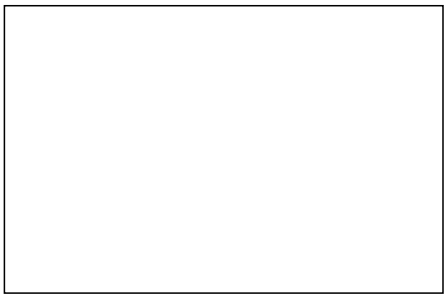


Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Germination golgari {1}{B}{G}

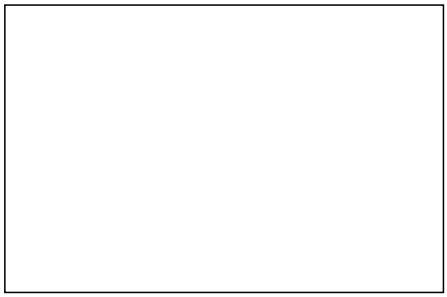


Enchantement **U**

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

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