

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

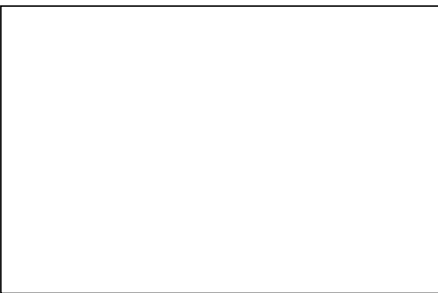
Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

R

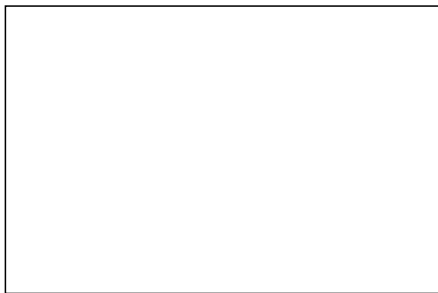
Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un
marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières

{3}{U}{U}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, piochez une carte.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières

{3}{U}{U}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, piochez une carte.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières

{3}{U}{U}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, piochez une carte.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.

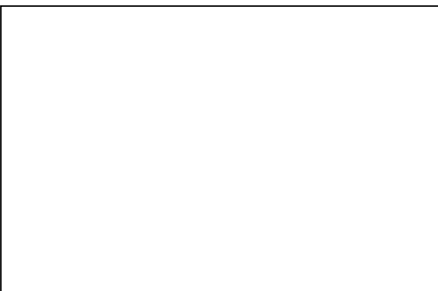
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

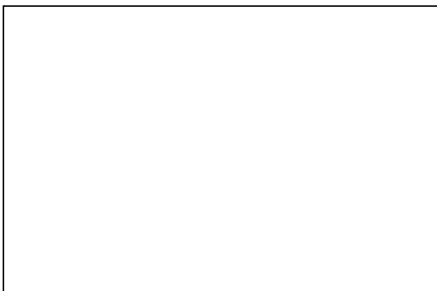
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la fert 

{1}{GW}

Cr ature : elfe et  clair ur

C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 lite de la fert 

{1}{GW}

Cr ature : elfe et  clair ur

C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 lite de la fert 

{1}{GW}

Cr ature : elfe et  clair ur

C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 lite de la fert 

{1}{GW}

Cr ature : elfe et  clair ur

C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

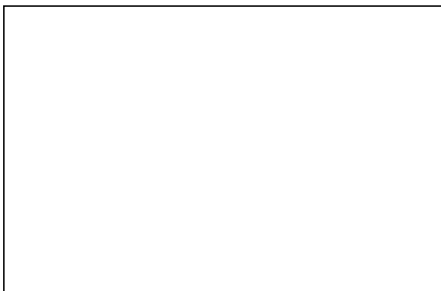
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



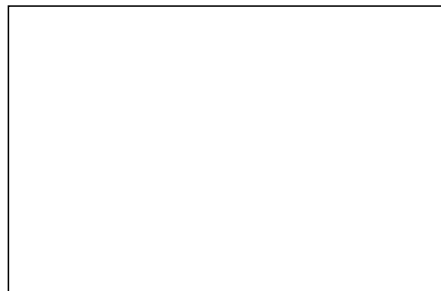
Terrain de base : forêt

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



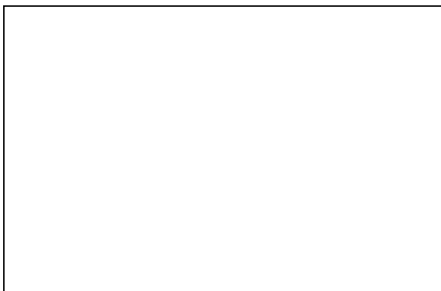
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



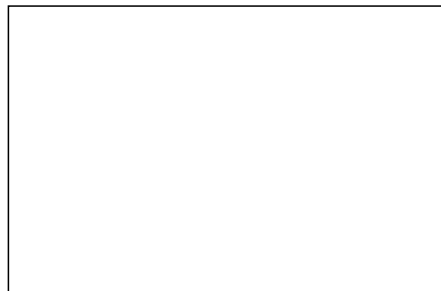
Terrain de base : forêt

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



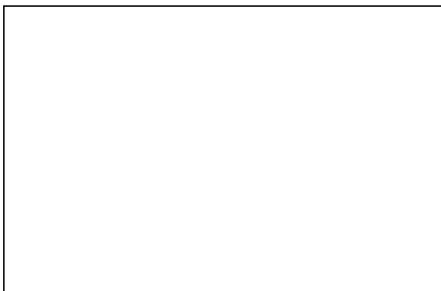
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



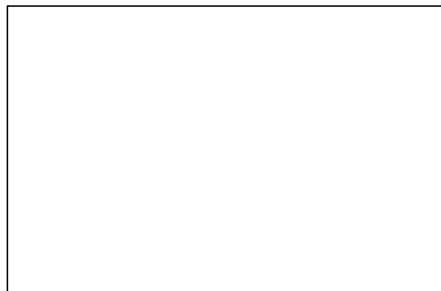
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{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

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

Autel phyrexian

{3}

Artefact

R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian

{3}

Artefact

R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian

{3}

Artefact

R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

