

Surineur de Zulaport {1}{B}



Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}



Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}



Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire **C**  
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire **C**  
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Augure de Llanowar {G}



Créature : elfe et shaman C

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt {1}{G}{G}



Créature : humain et guerrier R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.  
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Llanowar {G}



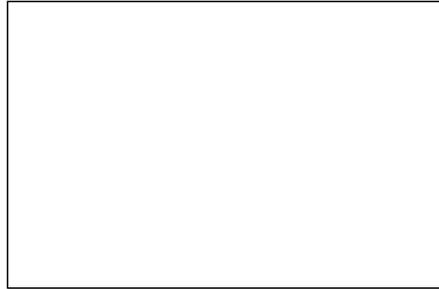
Créature : elfe et shaman C

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt {1}{G}{G}



Créature : humain et guerrier R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.  
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}

Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.  
 Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :  
 Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclairé 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

Druidesse dévouée {1}{G}

Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.  
 Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :  
 Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclairé 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

Nid de frelons

{2}{G}

Créature : insecte

R

Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons

{2}{G}

Créature : insecte

R

Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur sylvestre

{G}

Créature : humain et sorcier

R

Sacrifiez un terrain : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur sylvestre {G}



Créature : humain et sorcier R

Sacrifiez un terrain : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental M

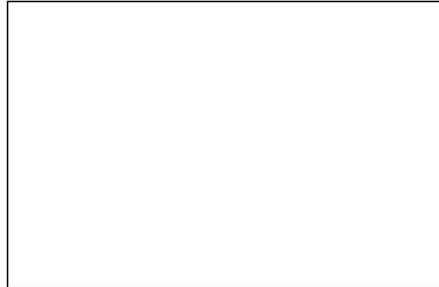
Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la fertilité {1}{GW}



Créature : elfe et éclairé C

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  clairer

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  clairer

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  clairer

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}

Cr ature : orphe

U

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

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

Piquépine

{2}{BG}



Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meren du clan Nel Toth

{2}{B}{G}



Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».  
Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine

{2}{BG}



Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

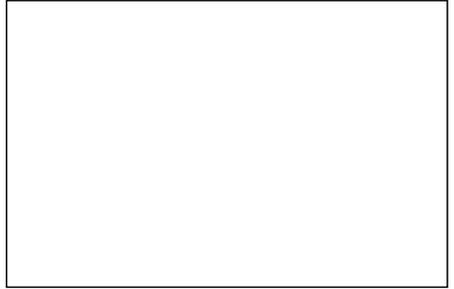
R

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

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

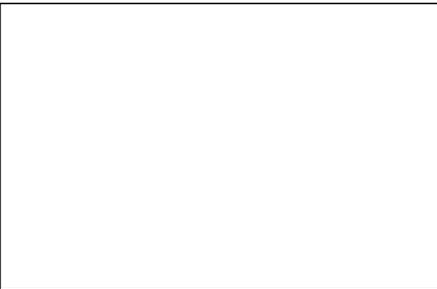
R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



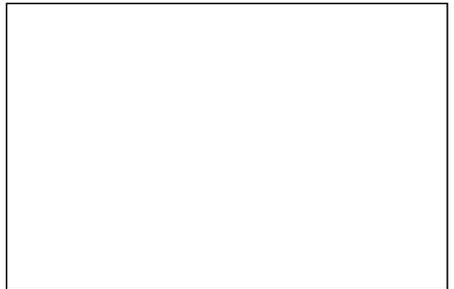
Rituel

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

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

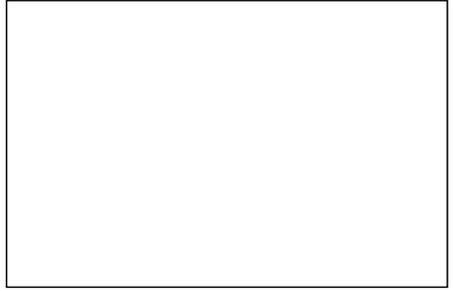
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

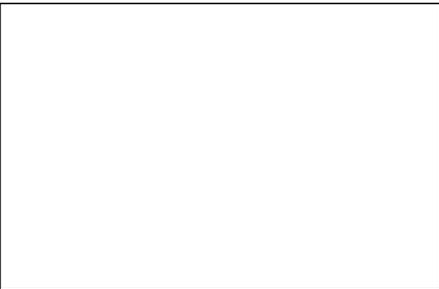
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

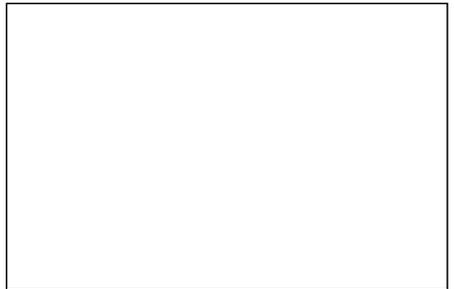
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {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



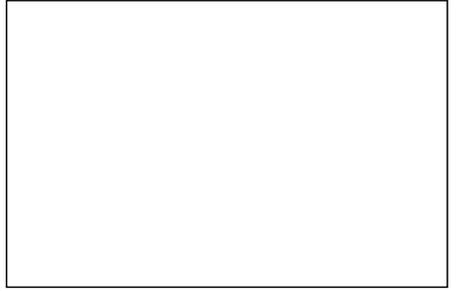
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



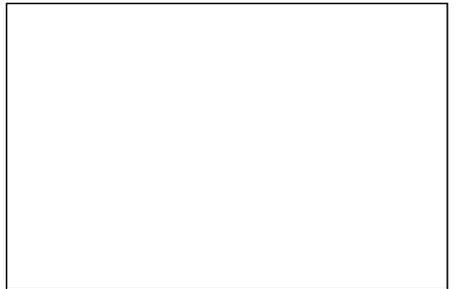
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



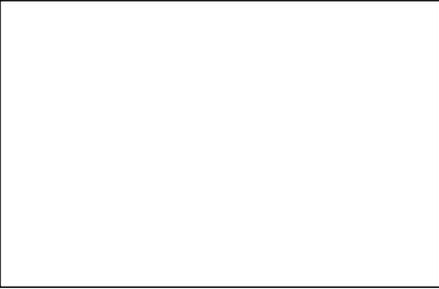
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

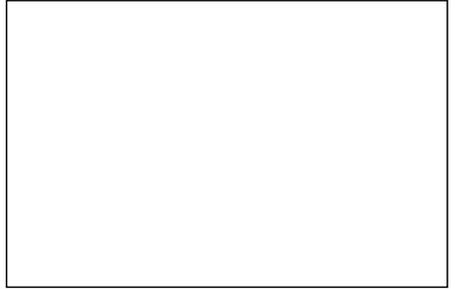
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

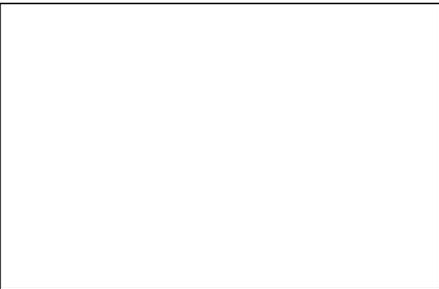
U

{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

Marais



Terrain de base : marais

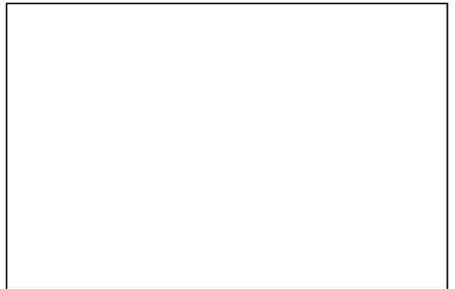
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

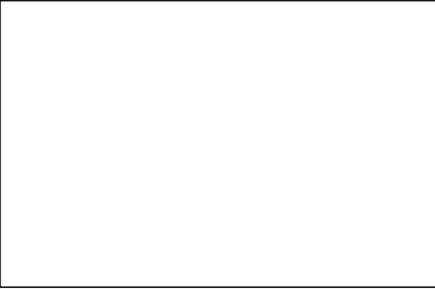
{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

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

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

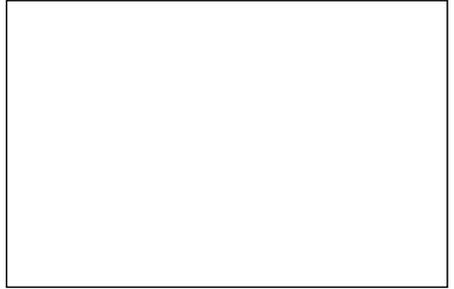
((GP) peut être payé au choix avec (G) ou 2 points de vie.)

{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

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

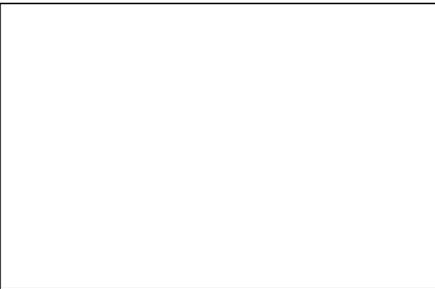
R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

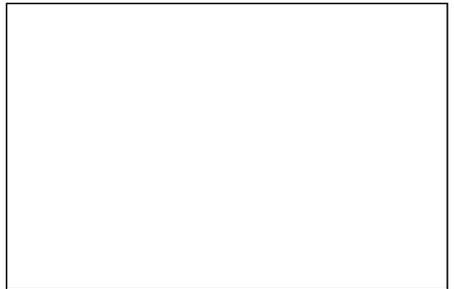
((GP) peut être payé au choix avec (G) ou 2 points de vie.)

{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

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concierger de l'enfer

{3}{B}



Créature : horreur

R

{T}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien.

1/1

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

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

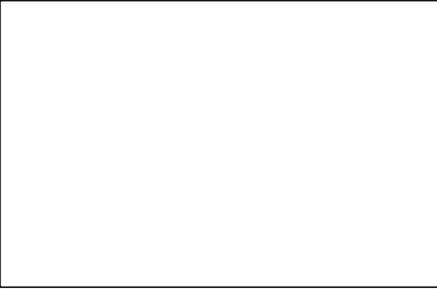
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivateur d'oranges brunes

{1}{G}



Créature : humain et druide

R

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

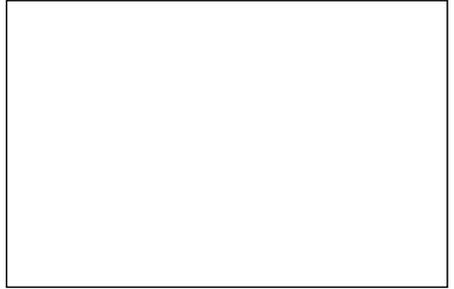
Le Cultivateur d'oranges brunes a le contact mortel tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de l'allée du Lierre

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/3

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

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

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec la nature

{G}

Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau billaire

{B}{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

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

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fécondité

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature peut piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de passage

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Il doit survivre aux blessures pour avoir le marqueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast