

Crocodile de Mephidross

{3}{B}

Créature : zombie et crocodile

C

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de Mephidross

{3}{B}

Créature : zombie et crocodile

C

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de Mephidross

{3}{B}

Créature : zombie et crocodile

C

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

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

Faucon flambeau

{1}{W}

Créature : oiseau

C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.
{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon flambeau

{1}{W}

Créature : oiseau

C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.

{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon flambeau

{1}{W}

Créature : oiseau

C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.

{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon flambeau

{1}{W}

Créature : oiseau

C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.

{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de Ronom

{1}{W}

Créature : licorne

C

Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de Ronom

{1}{W}

Créature : licorne

C

Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de Ronom

{1}{W}

Créature : licorne

C

Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de Ronom

{1}{W}

Créature : licorne

C

Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente aux masques

{3}{W}{B}

Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente aux masques

{3}{W}{B}



Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente aux masques

{3}{W}{B}



Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente aux masques

{3}{W}{B}



Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/3

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de démon{2}

ArtefactU
À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de démon{2}

ArtefactU
À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de démon{2}

ArtefactU
À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ténacité

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez les trois prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ténacité

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez les trois prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ténacité

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez les trois prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ténacité

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez les trois prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du destin

{2}{B}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau du destin : Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du destin

{2}{B}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau du destin : Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du destin

{2}{B}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau du destin : Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glas des consignataires

{4}{WB}{WB}{WB}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre hypogastroxique

{4}{B}

Créature : ogre et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre hypogastroxique{4}{B}

Créature : ogre et guerrierC

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre hypogastroxique{4}{B}

Créature : ogre et guerrierC

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre hypogastroxique{4}{B}

Créature : ogre et guerrierC

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante{1}{B}

ÉphémèreC

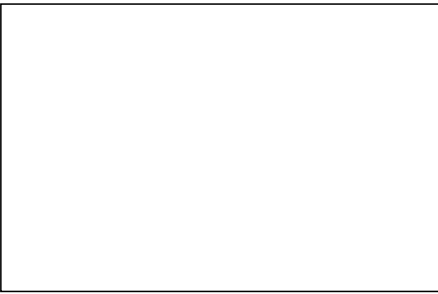
Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}



Éphémère

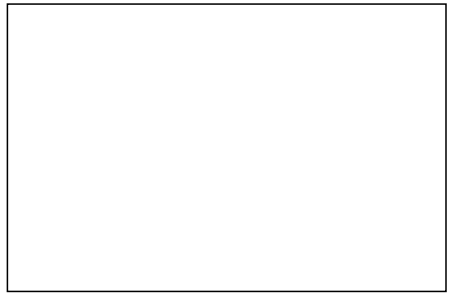
C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast