

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

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan **C**

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan **C**

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan **C**

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines {1}{G}



Créature : plante et mur **C**

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines {1}{G}

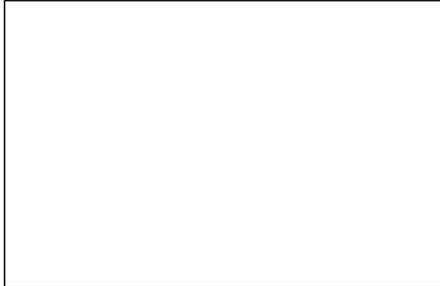


Créature : plante et mur **C**
 Défenseur
 Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines {1}{G}



Créature : plante et mur **C**
 Défenseur
 Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines {1}{G}

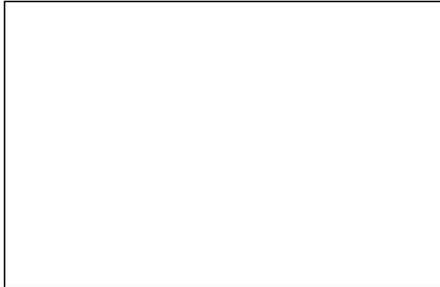


Créature : plante et mur **C**
 Défenseur
 Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

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

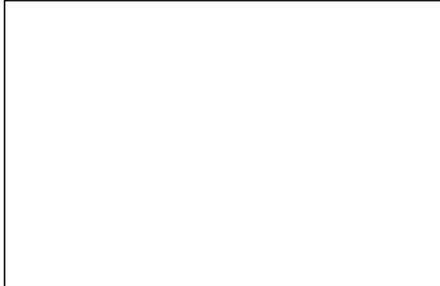
Vol

{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

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

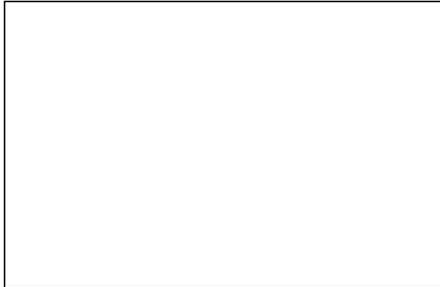
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari {4}{G}



Créature : troll et squelette R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari {4}{G}



Créature : troll et squelette **R**

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Fa'adiyah {1}{G}



Créature : humain et shaman **C**

{T} : Piochez une carte et révélez-la. Si ce n'est pas une carte de terrain, défaussez-vous en.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Fa'adiyah {1}{G}



Créature : humain et shaman **C**

{T} : Piochez une carte et révélez-la. Si ce n'est pas une carte de terrain, défaussez-vous en.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Fa'adiyah {1}{G}



Créature : humain et shaman **C**

{T} : Piochez une carte et révélez-la. Si ce n'est pas une carte de terrain, défaussez-vous en.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Fa'adiyah {1}{G}



Créature : humain et shamanes **C**

{T} : Piochez une carte et révélez-la. Si ce n'est pas une carte de terrain, défaussez-vous en.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu {3}{R}{W}{W}



Créature : ange **R**

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu {3}{R}{W}{W}



Créature : ange **R**

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu {3}{R}{W}{W}



Créature : ange **R**

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu {3}{R}{W}{W}

Créature : ange R

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}

Créature : plante et zombie C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}

Créature : plante et zombie C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}

Créature : plante et zombie C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide cauchemardesque

{3}{B}

Rituel

U

Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.
Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide cauchemardesque

{3}{B}

Rituel

U

Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.
Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



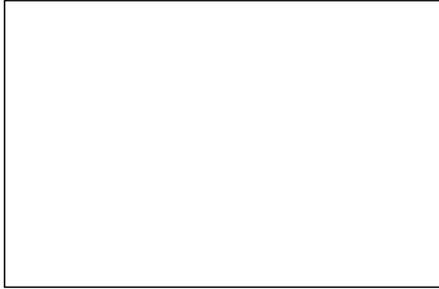
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



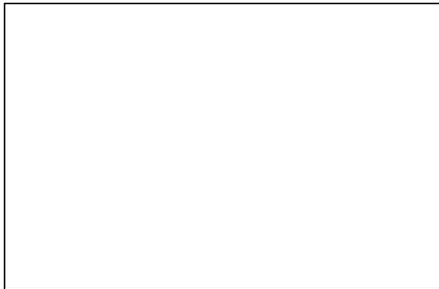
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

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



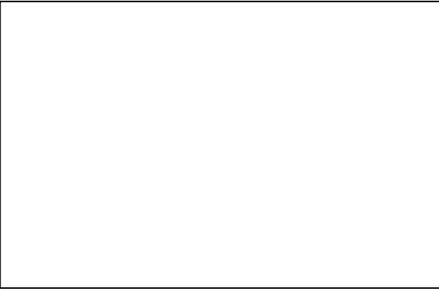
Terrain : marais et forêt

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



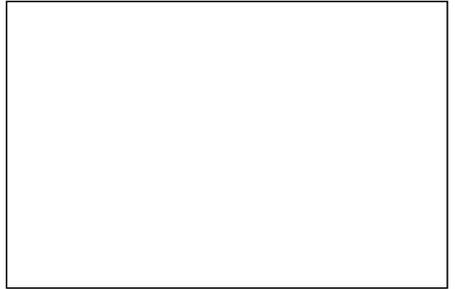
Terrain : marais et forêt

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

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}

Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez une carte de créature ciblée ou d'enchantement ciblée du cimetière d'un adversaire sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Supplice

{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}

Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez une carte de créature ciblée ou d'enchantement ciblée du cimetière d'un adversaire sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Supplice

{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}

Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez une carte de créature ciblée ou d'enchantement ciblée du cimetière d'un adversaire sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Supplice

{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium

{1}{G}



Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium

{1}{G}



Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium

{1}{G}



Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast