Noble féal de Grincebois {1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois {1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois {1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois {1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'extinction {3}{B}{G}

Créature : élémental M

La force et l'endurance du Seigneur de l'extinction sont chacune égale au nombre de cartes dans tous les cimetières.

/

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam {3}{B}{B}

Éphémère R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure tutelle {2}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure tutelle {2}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité {2}{G}{G}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité {2}{G}{G}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité {2}{G}{G}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité {2}{G}{G}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle {3}{B}{G}

Créature : zombie et lézard U

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle {3}{B}{G}

Créature : zombie et lézard U

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle {3}{B}{G}

Créature : zombie et lézard U

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle {3}{B}{G}

Créature : zombie et lézard U

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}

Créature : zombie et sangsue C

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}

Créature : zombie et sangsue **C**

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}

Créature : zombie et sangsue **C**

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}

Créature : zombie et sangsue **C**

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

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

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

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

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

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast