Arbre-goule {7}{G}

Créature : zombie et sylvin R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Cerclecreux {3}{G}{G}

Créature : bête C

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Cerclecreux {3}{G}{G}

Créature : bête C

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Craintécharde {2}{G}

Créature : élémental R

Piétinement
La force et l'endurance du Craintécharde sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.
Au début de votre entretien, meulez deux cartes.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan fouleur d'aube {1}{G}

Créature : élan C

{G}, sacrifiez l'Élan fouleur d'aube : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan fouleur d'aube {1}{G}

Créature : élan C

{G}, sacrifiez l'Élan fouleur d'aube : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan fouleur d'aube {1}{G}

Créature : élan C

{G}, sacrifiez l'Élan fouleur d'aube : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}

Créature : guivre U

La force et l'endurance de la Guivre d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier moucheté {2}{G}

Créature : sanglier C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}

Créature : guivre U

La force et l'endurance de la Guivre d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

Créature : serpent C

Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

Créature : serpent **C**

Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des gorges {4}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
À chaque fois que le Drakôn des gorges attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des gorges {4}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
À chaque fois que le Drakôn des gorges attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de la tour {3}{U}

Créature : esprit **U**

Vol
Quand le Geist de la tour arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de la tour {3}{U}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist de la tour arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héron lunaire {3}{U}

Créature : esprit et oiseau C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héron lunaire {3}{U}

Créature : esprit et oiseau C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène attirante {1}{U}

Créature : sirène U

{T} : Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle vous attaque ce tour-ci si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier C

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier C

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier C

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct du traqueur {1}{G}

Rituel U

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de créature parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct du traqueur {1}{G}

Rituel U

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de créature parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis {1}{G}

Rituel C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palllis {1}{G}

Rituel C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre floraison {5}{G}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre floraison {5}{G}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

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

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

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 : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronger jusqu'à l'os {2}{G}

Éphémère **C**

Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Flashback {2}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cagoule de l'exécuteur {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a l'intimidation. (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guirlande de geists {G}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guirlande de geists {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast