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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canalisatrices de Mul Daya {1}{G}{G}

Créature : elfe et druide et shamane R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les Canalisatrices de Mul Daya gagnent +3/+3.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, les Canalisatrices de Mul Daya ont « {T} : Ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix. »

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

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

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

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

La Force {3}{G}

Créature : incarnation U

Piétinement
Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

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

Lhurgoyf {2}{G}{G}

Créature : lhurgoyf R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Farfadette inspirée {3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier U

Flash
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort de sorcier, vous pouvez dégager la Farfadette inspirée.
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin {1}{U}

Créature : ondin et gredin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur færie {U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Quand l'Imposteur færie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur færie {U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Quand l'Imposteur færie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur færie {U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Quand l'Imposteur færie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}

Créature : incarnation R

Vol
Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs {3}{U}{U}

Créature : esprit M

Vol
{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivisection {3}{U}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez trois cartes.

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

Porte de cellier {2}

Artefact **U**

{3}, {T} : Le joueur ciblé met la carte du dessous de sa bibliothèque dans son cimetière. Si c'est une carte de créature, vous mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve {U}

Éphémère C

Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve {U}

Éphémère C

Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage de la mémoire {1}{U}

Éphémère U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.
Flashback {G} (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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast