

Étrangleur golgari {1}{B}



Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}



Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}



Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}



Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}



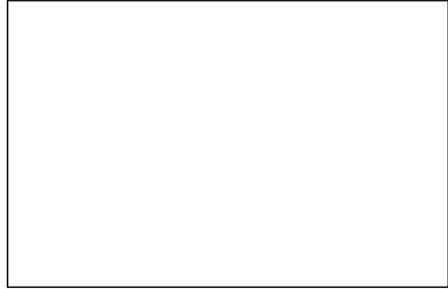
Créature : guivre U

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

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}



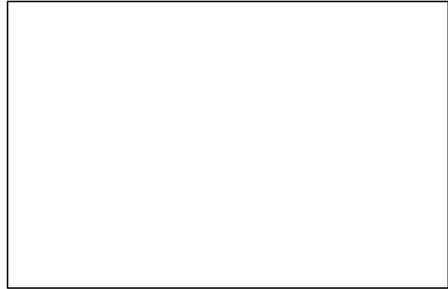
Créature : guivre U

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

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

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

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

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.

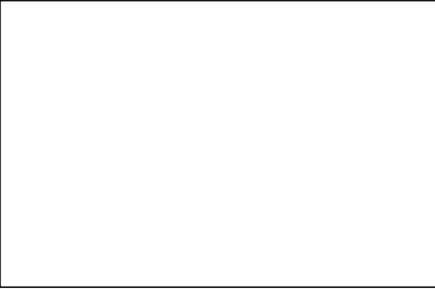
Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari

{B}{B}{G}{G}



Créature légendaire : zombie et elfe

M

Jarad, seigneur liche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

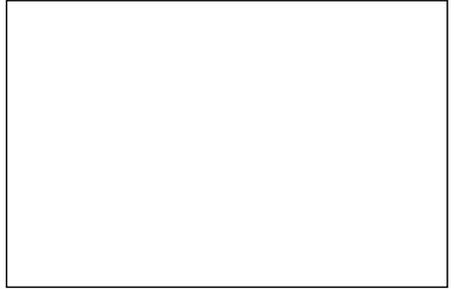
Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fungus

U

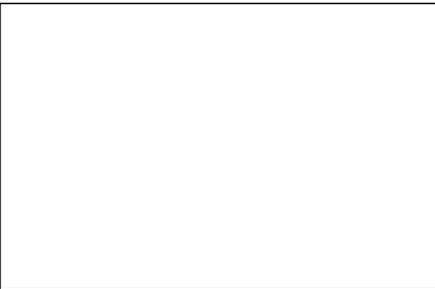
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari

{B}{B}{G}{G}



Créature légendaire : zombie et elfe

M

Jarad, seigneur liche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

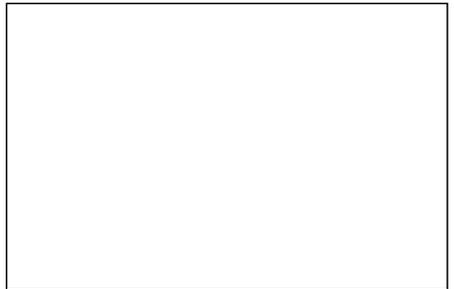
Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fungus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort béante

{4}{BG}{BG}{BG}

Créature : élémental

R

Piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort béante

{4}{BG}{BG}{BG}

Créature : élémental

R

Piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée cénotaphe

{2}{B}{G}{G}

Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un
marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée cénotaphe

{2}{B}{G}{G}

Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

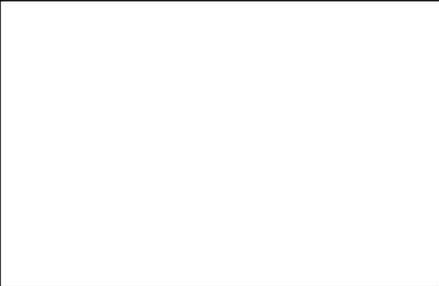
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un
marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll R

Piétinement

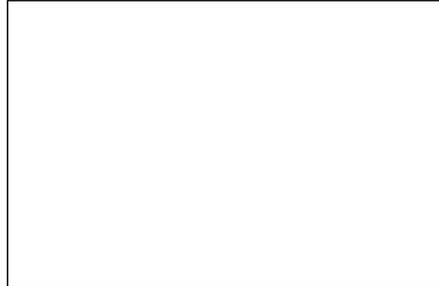
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace {3}{B}{G}



Créature : plante et zombie R

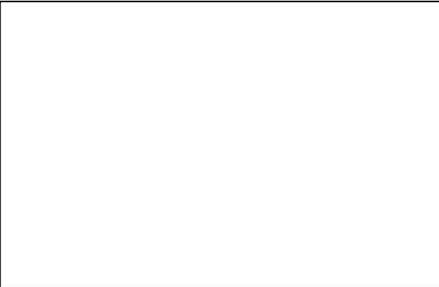
Vol

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll R

Piétinement

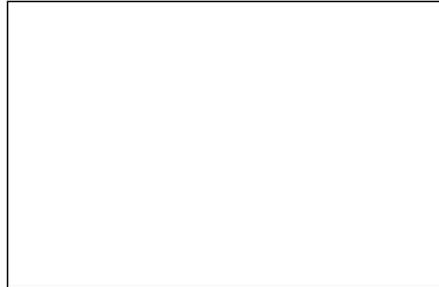
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace {3}{B}{G}



Créature : plante et zombie R

Vol

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}



Rituel

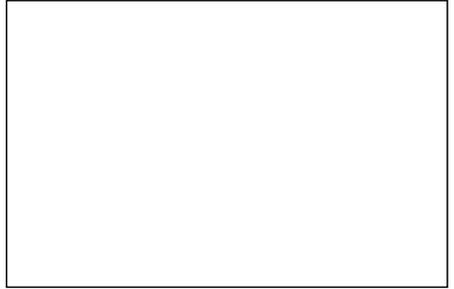
U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

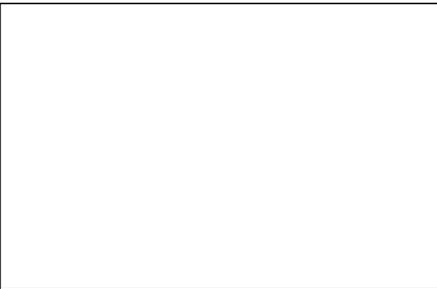
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}



Rituel

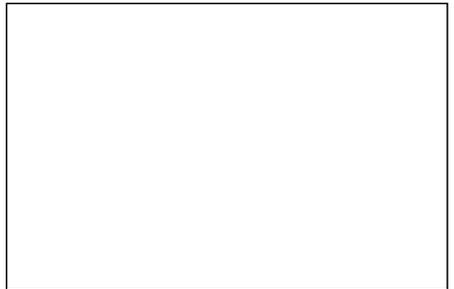
U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

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

Ordres de Jarad

{2}{B}{G}



Rituel

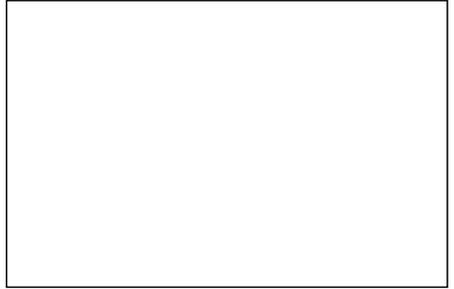
R

Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans votre bibliothèque et révéléz-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordres de Jarad

{2}{B}{G}



Rituel

R

Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans votre bibliothèque et révéléz-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

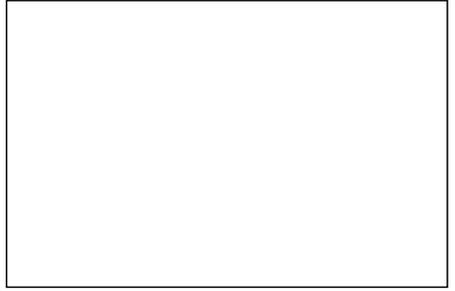
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

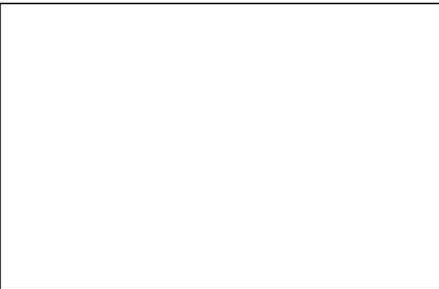
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

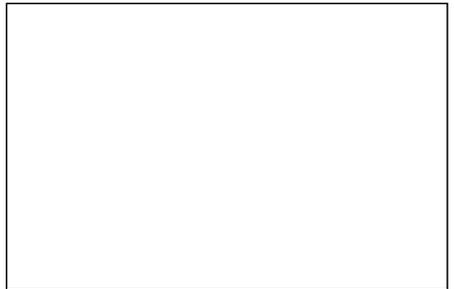
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{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

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



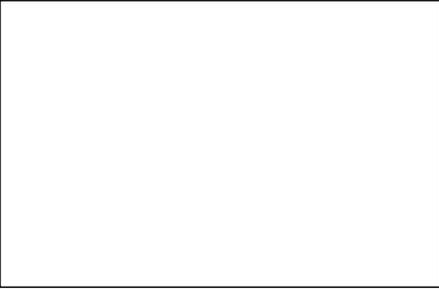
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

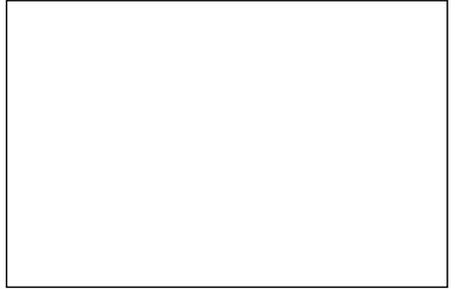


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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

Margouillis du Marennois



Terrain

U

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Margouillis du Marennois



Terrain

U

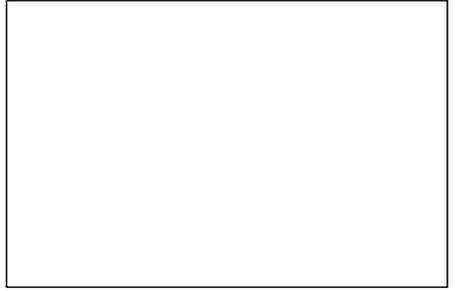
Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Margouillis du Marennois



Terrain

U

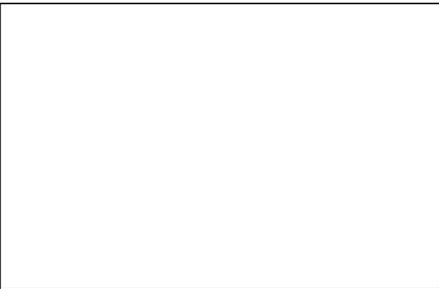
Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Margouillis du Marennois



Terrain

U

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.

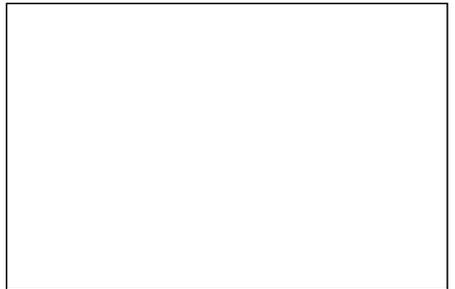
{T} : Ajoutez {B}.

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

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

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

Cape de moisevigne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort

{5}{G}

Enchantement

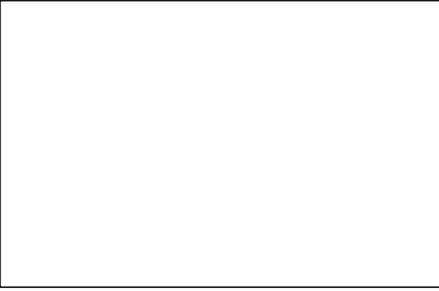
R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort

{5}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast