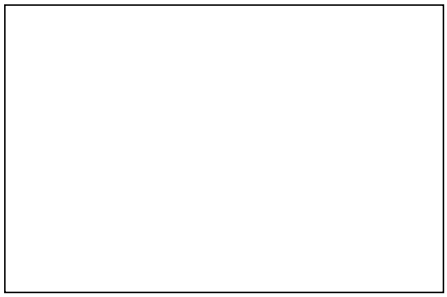
Diablotin de diplotaxis {2}{B}



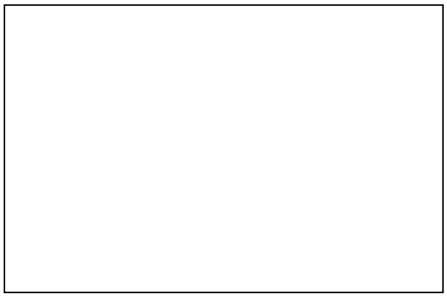
Créature : diablotin **C**

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}



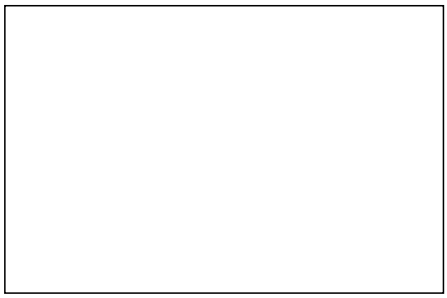
Créature : diablotin **C**

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}



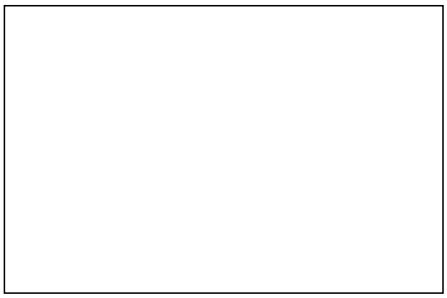
Créature : diablotin **C**

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

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 putride {B}

Créature : zombie et diablotin **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}

Créature : zombie et diablotin **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}

Créature : zombie et diablotin **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}

Créature : humain et guerrier U

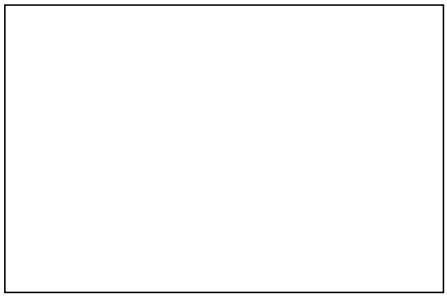
Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.
Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}



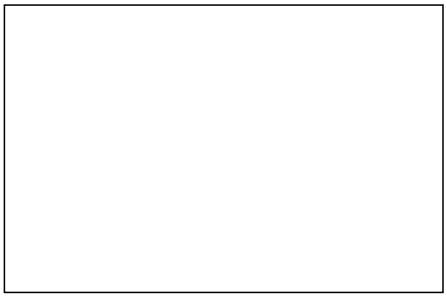
Créature : humain et guerrier U

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}



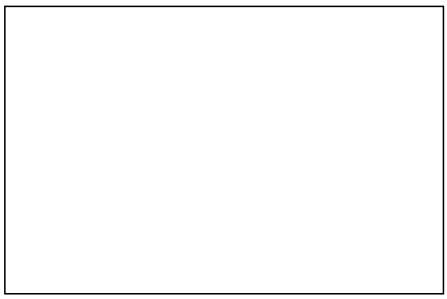
Créature : humain et guerrier U

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}



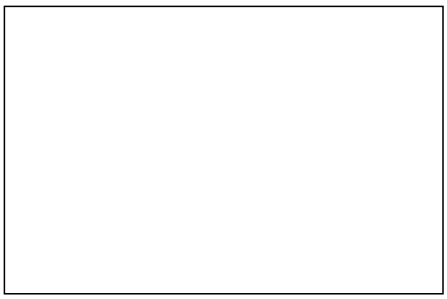
Créature : humain et guerrier U

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

Arbre-goule {7}{G}



Créature : zombie et sylvin R

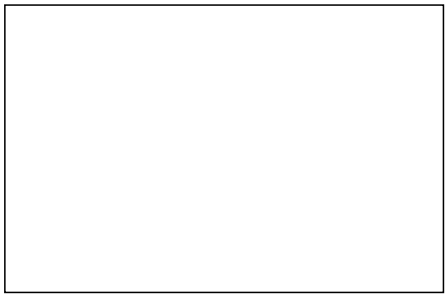
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre-goule {7}{G}



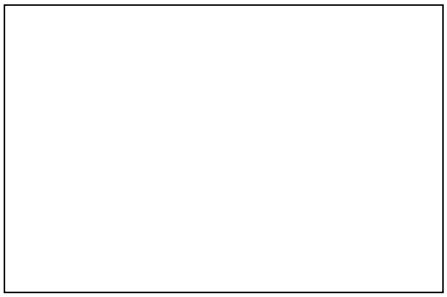
Créature : zombie et sylvin R

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

Brisecages de Kessig {4}{G}



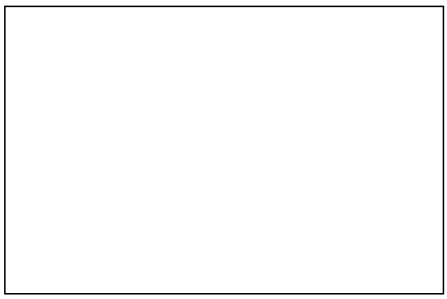
Créature : humain et gredin R

À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre-goule {7}{G}



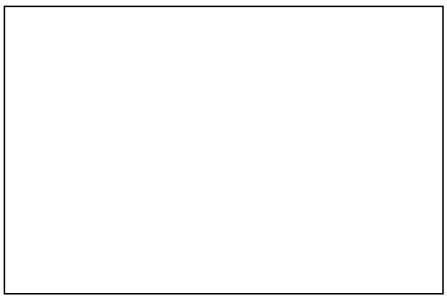
Créature : zombie et sylvin R

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

Craintécharde {2}{G}



Créature : élémental R

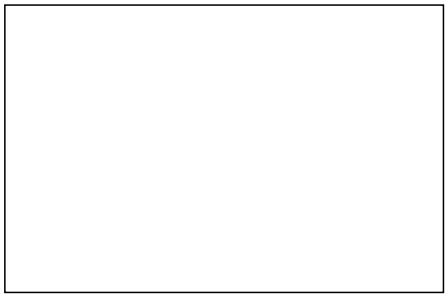
Piétinement
La force et l'endurance du Craintécharde sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.
Au début de votre entretien, meulez deux cartes.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}



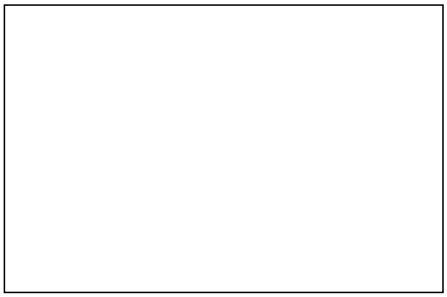
Créature : guivre U

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}



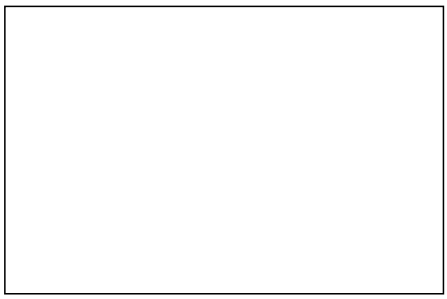
Créature : incarnation U

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}



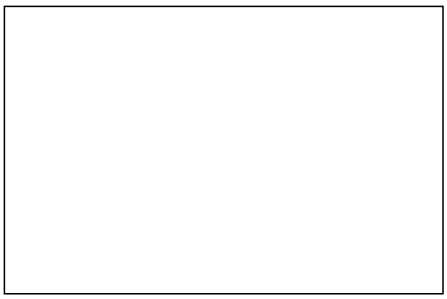
Créature : guivre U

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

La Force {3}{G}



Créature : incarnation U

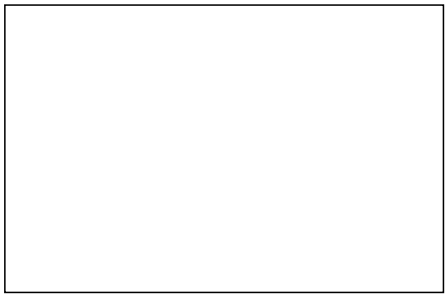
Piétinement
Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari {4}{G}



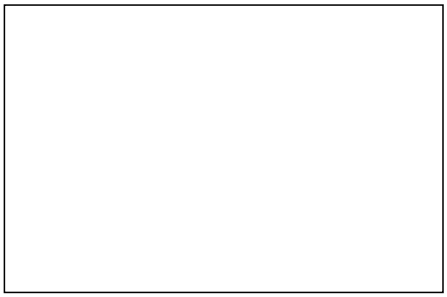
Créature : troll et squelette R

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}



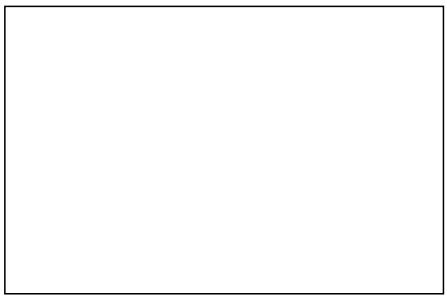
Créature : troll et squelette R

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

Troll des tombes golgari {4}{G}



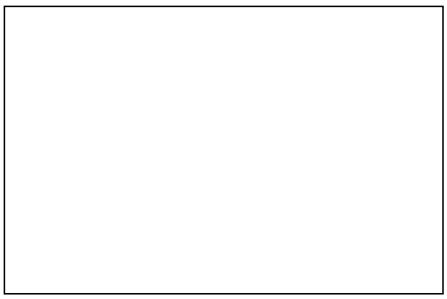
Créature : troll et squelette R

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

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R

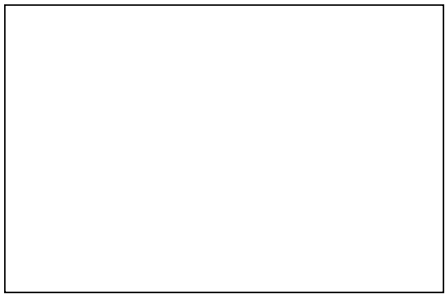
Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



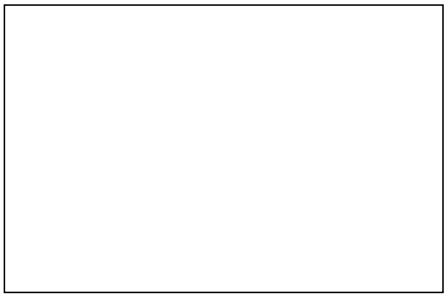
Créature : illusion R

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



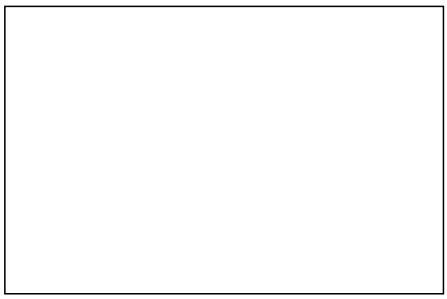
Créature : illusion R

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



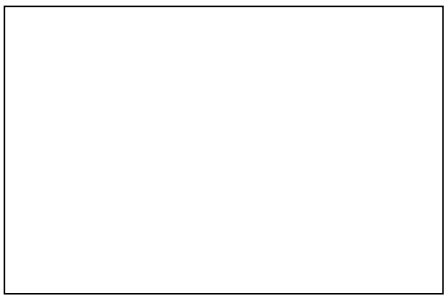
Créature : illusion R

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}



Créature : plante et zombie C

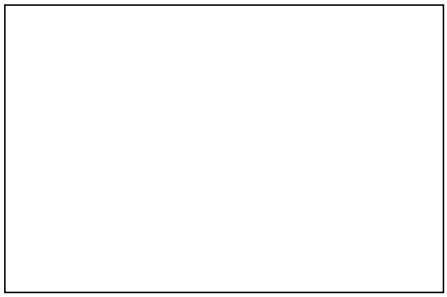
Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}



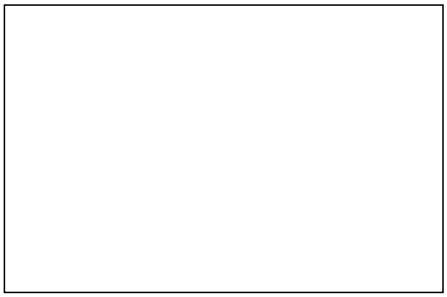
Créature : plante et zombie **C**

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines {2}{G}

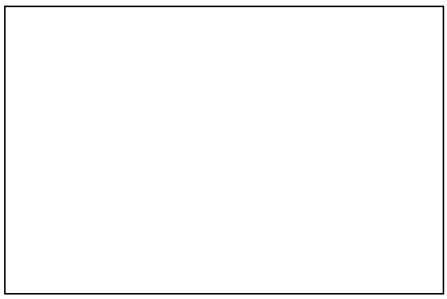


Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}



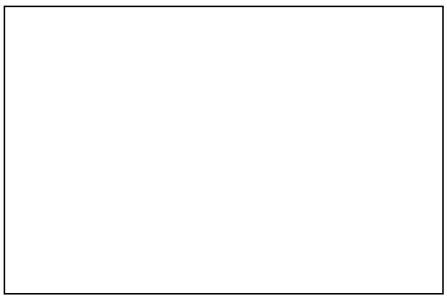
Créature : plante et zombie **C**

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines {2}{G}



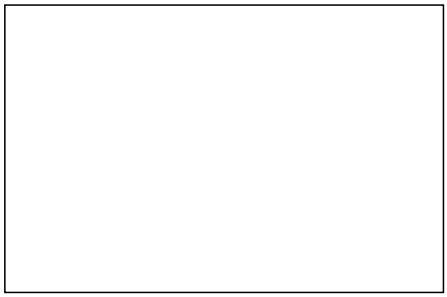
Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

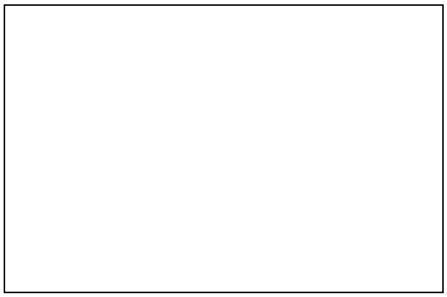


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

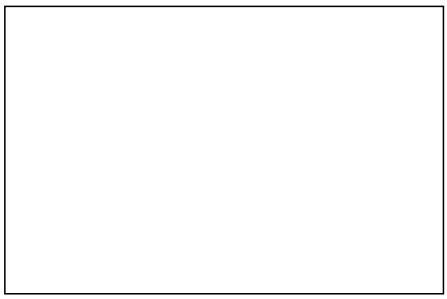


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

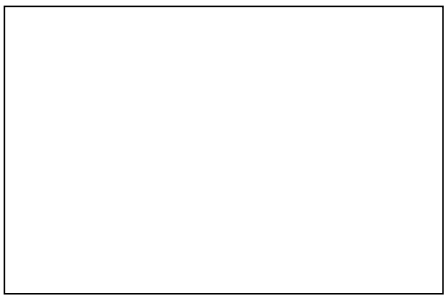


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

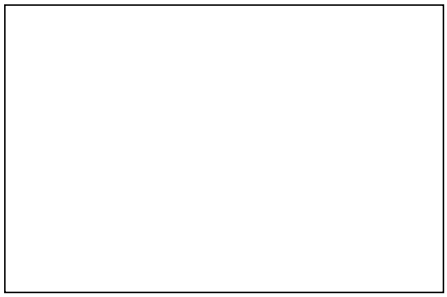


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

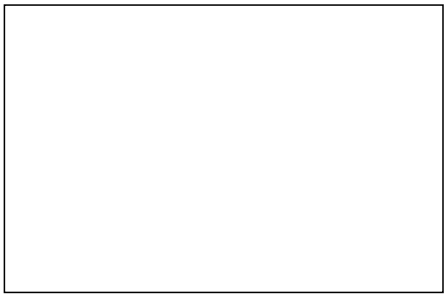


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

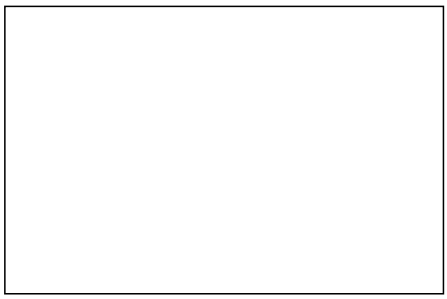


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

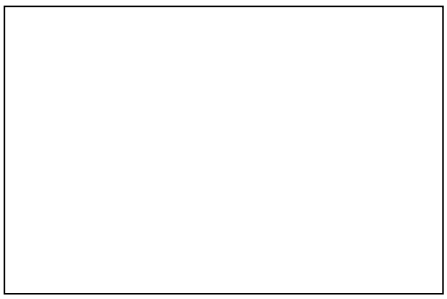


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

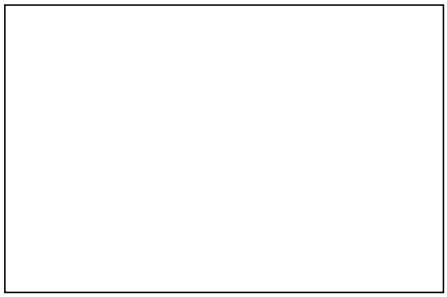


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

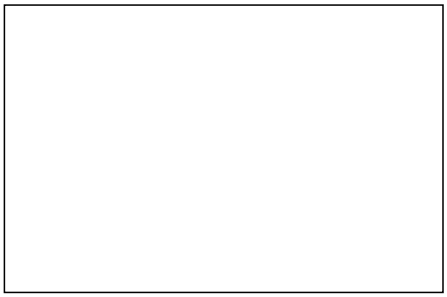


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

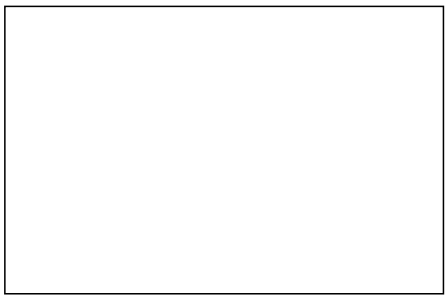


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

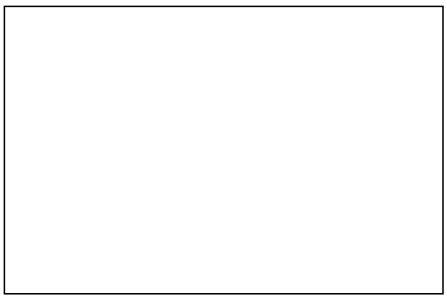


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



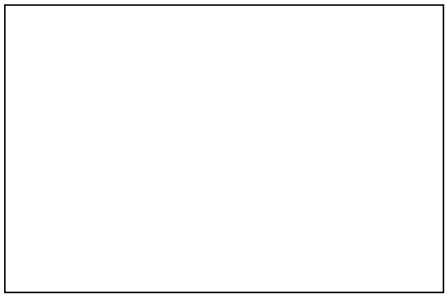
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

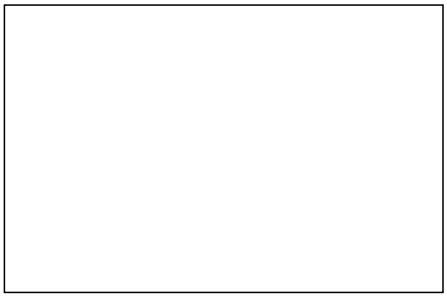


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

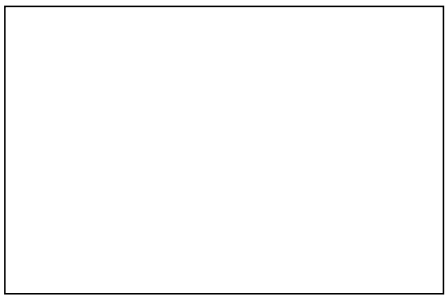


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

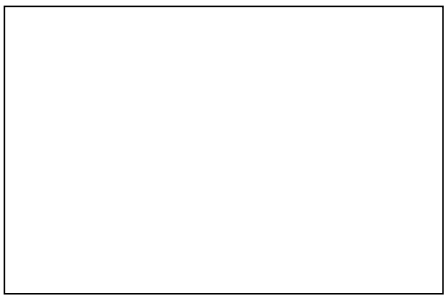


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

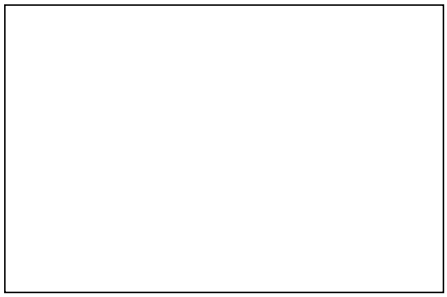


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

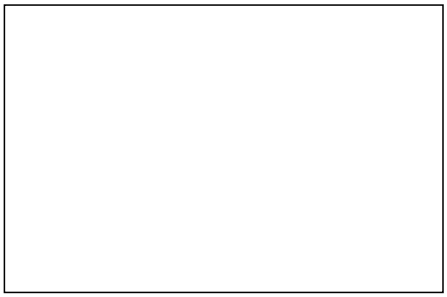


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Margouillis du Marennois

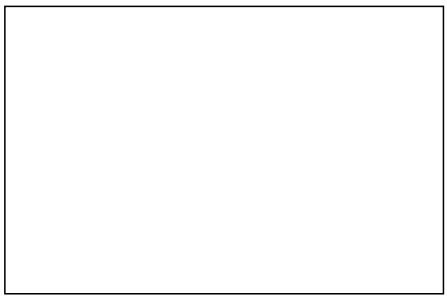


Terrain U

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

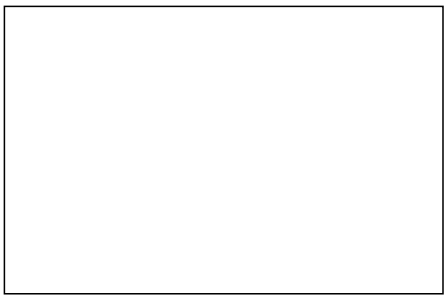


Terrain U

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

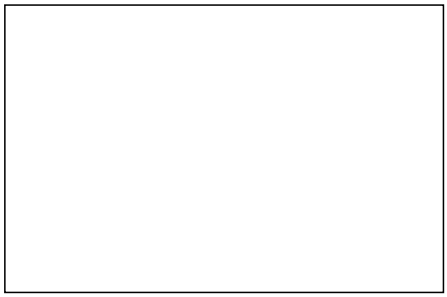


Terrain U

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

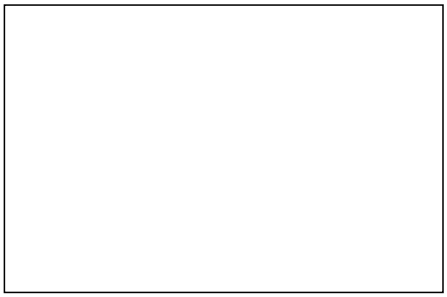
Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

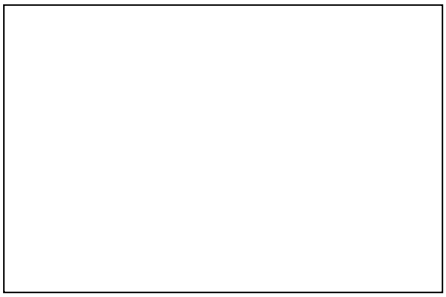
Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}



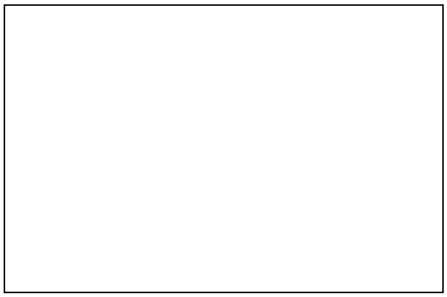
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}



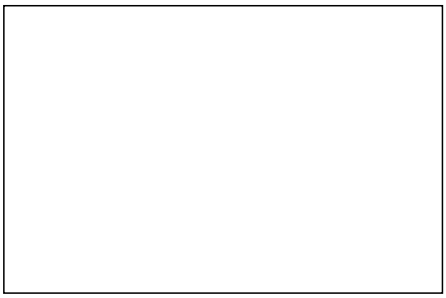
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}



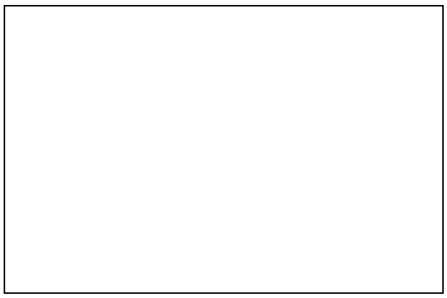
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}



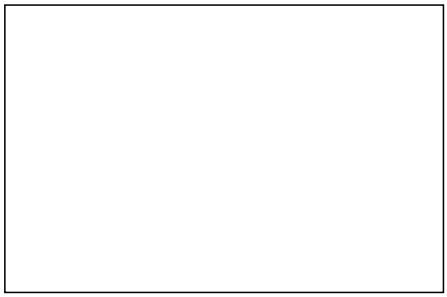
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}



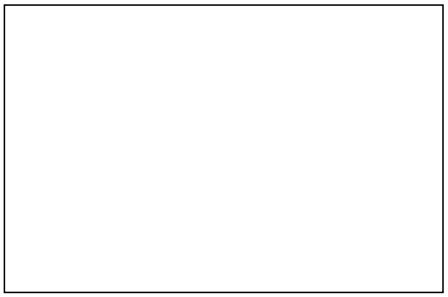
Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Traversée des marais
Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari {B}{B}{G}{G}



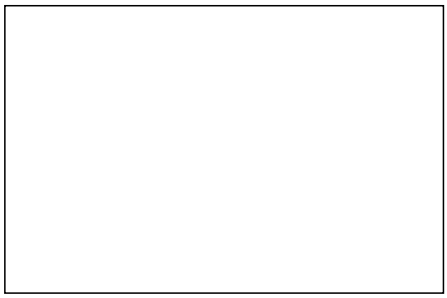
Créature légendaire : zombie et elfe M

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

Jarad, seigneur liche des Golgari {B}{B}{G}{G}



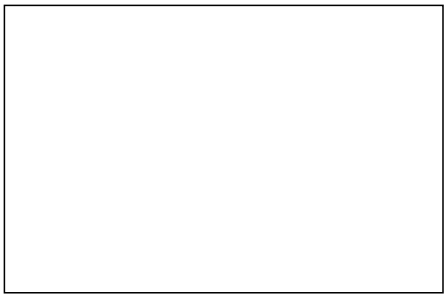
Créature légendaire : zombie et elfe M

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

Retour de l'effroi {2}{B}{B}



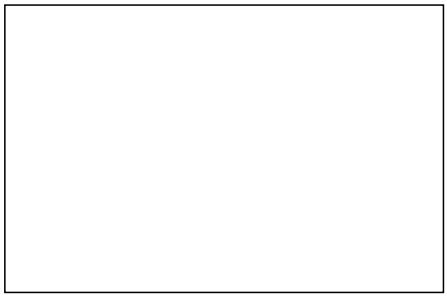
Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

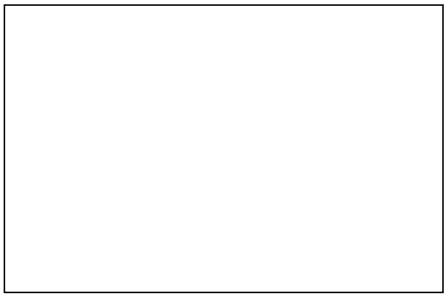


Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

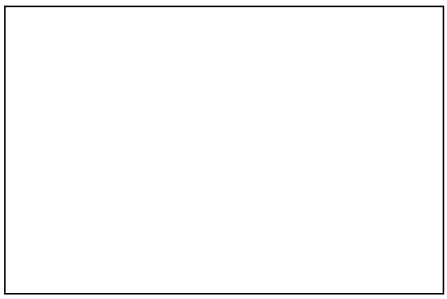


Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

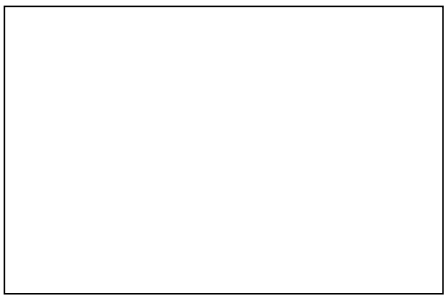


Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronger jusqu'à l'os {2}{G}



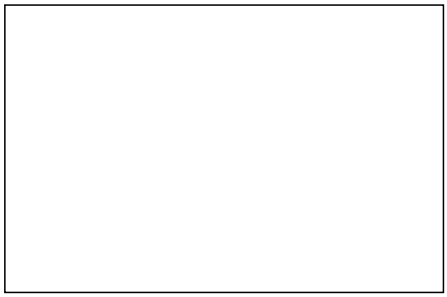
Éphémère **C**

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

Ronger jusqu'à l'os {2}{G}

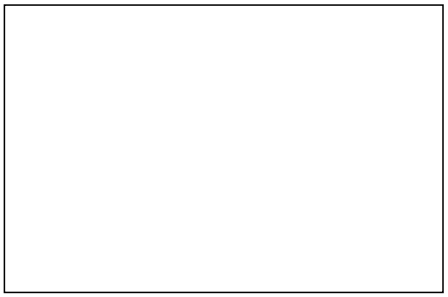


Éphémère C

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

Ronger jusqu'à l'os {2}{G}

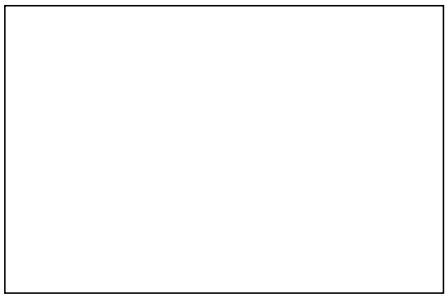


Éphémère C

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

Ronger jusqu'à l'os {2}{G}

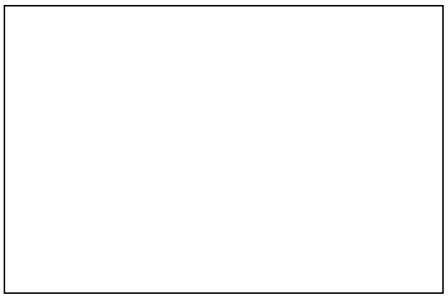


Éphémère C

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

Putréfier {1}{B}{G}



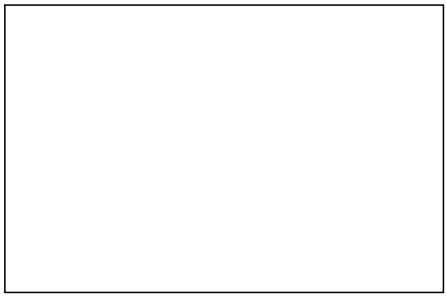
Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

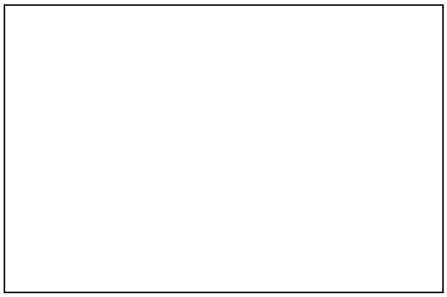


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

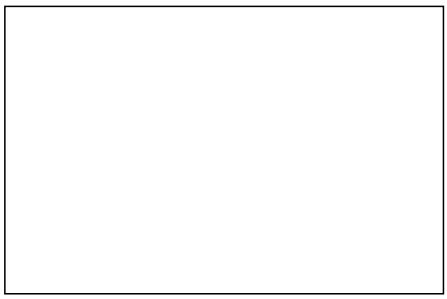


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast