

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

Brisecages de Kessig {4}{G}



Créature : humain et gremlin 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

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

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

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

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

Piétinement

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

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

Sylvin laboureur {2}{G}



Créature : sylvin et druide **C**

Quand le Sylvin laboureur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer jusqu'à deux cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin laboureur {2}{G}



Créature : sylvin et druide **C**

Quand le Sylvin laboureur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer jusqu'à deux cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin laboureur {2}{G}



Créature : sylvin et druide **C**

Quand le Sylvin laboureur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer jusqu'à deux cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

1/3

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

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

Skaab cuirassé

{2}{U}



Créature : zombie et guerrier

C

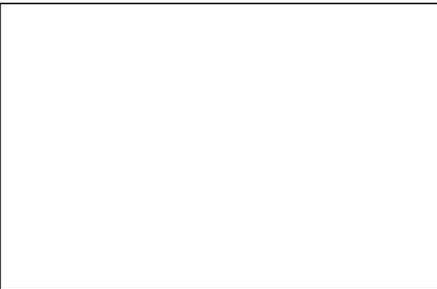
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé

{2}{U}



Créature : zombie et guerrier

C

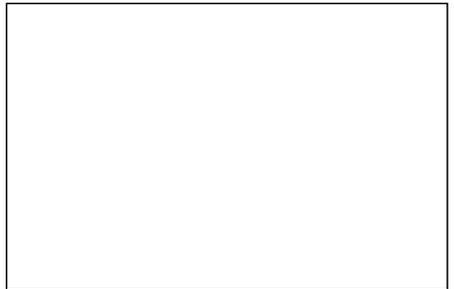
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

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

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 grinçant {1}{U}



Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant {1}{U}



Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant {1}{U}



Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

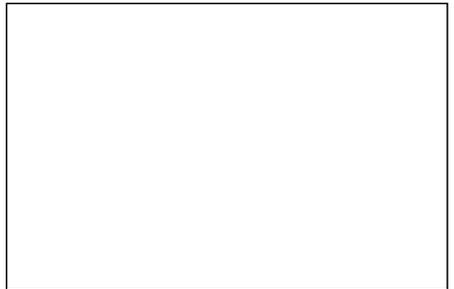
U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

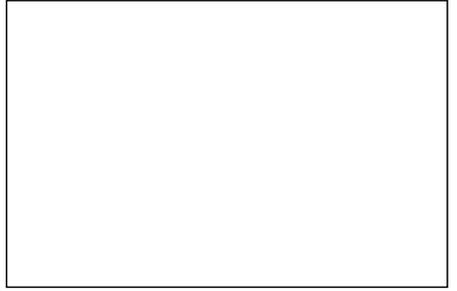


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale



Terrain : forêt et île  
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

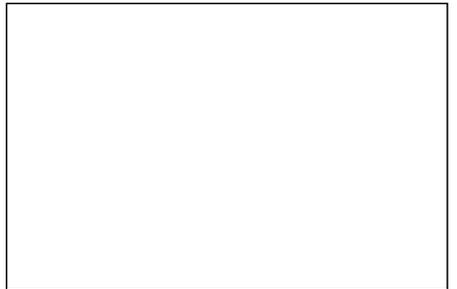


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



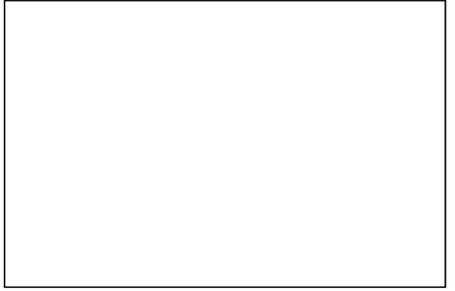
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



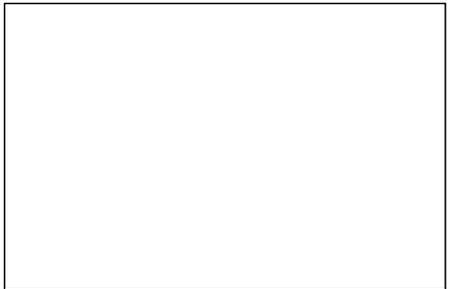
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {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

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

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

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