Chupacabra en maraude {3}{B}

Créature : bête et horreur U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra en maraude {3}{B}

Créature : bête et horreur U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie de Tishana {2}{G}

Créature : ondin et éclaireur **C**

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie de Tishana {2}{G}

Créature : ondin et éclaireur **C**

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie de Tishana {2}{G}

Créature : ondin et éclaireur **C**

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie de Tishana {2}{G}

Créature : ondin et éclaireur **C**

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari {B}{B}{G}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari {B}{B}{G}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie

Terrain U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Verger infâme

Terrain U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné {4}{B}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné {4}{B}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la découverte {3}{G}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la découverte {3}{G}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast