

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

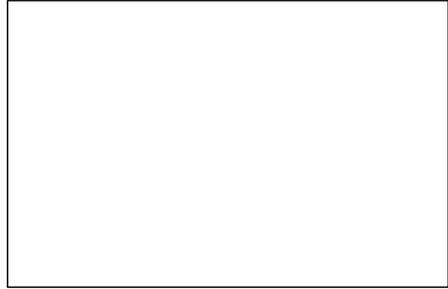
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

\*/\*

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}



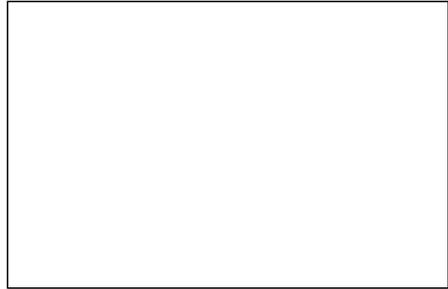
Créature : zombie et sylvin **R**

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

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

Crapaud boursoufflé {2}{G}



Créature : grenouille U

Protection contre le bleu

Recyclage {2}

2/2

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

Crapaud boursoufflé {2}{G}



Créature : grenouille U

Protection contre le bleu

Recyclage {2}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crapaud boursoufflé

{2}{G}



Créature : grenouille

U

Protection contre le bleu

Recyclage {2}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes-sombre elfes

{2}{G}



Créature : elfe

U

Protection contre le noir

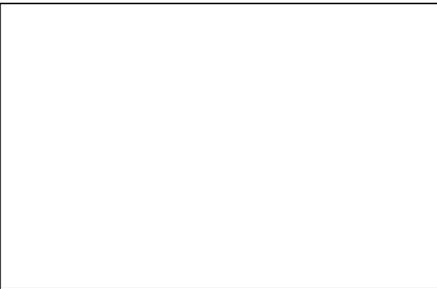
Recyclage {2}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crapaud boursoufflé

{2}{G}



Créature : grenouille

U

Protection contre le bleu

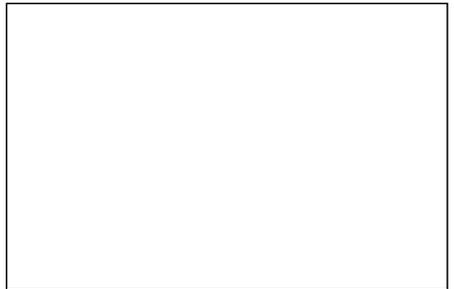
Recyclage {2}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes-sombre elfes

{2}{G}



Créature : elfe

U

Protection contre le noir

Recyclage {2}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes-sombre elfes {2}{G}



Créature : elfe U  
 Protection contre le noir  
 Recyclage (2)

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

Gardes-sombre elfes {2}{G}



Créature : elfe U  
 Protection contre le noir  
 Recyclage (2)

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

Guivre d'ossuaire {1}{G}



Créature : quivre 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

Disciple de la grâce {1}{W}



Créature : humain et clerc C

Protection contre le noir  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la grâce {1}{W}



Créature : humain et clerc C

Protection contre le noir  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la grâce {1}{W}



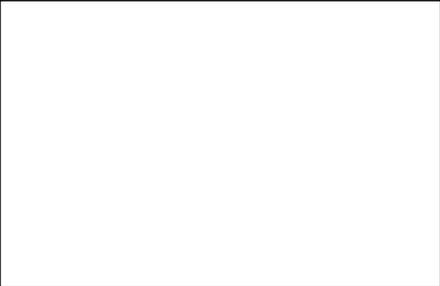
Créature : humain et clerc C

Protection contre le noir  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la grâce {1}{W}

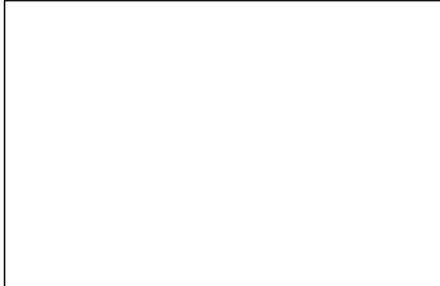


Créature : humain et clerc **C**  
Protection contre le noir  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la Loi {1}{W}

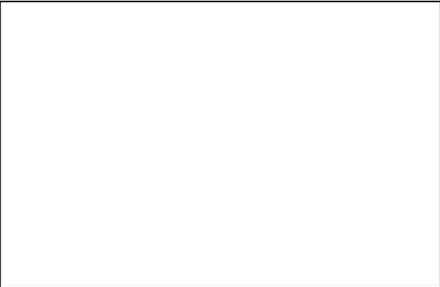


Créature : humain et clerc **C**  
Protection contre le rouge  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la Loi {1}{W}

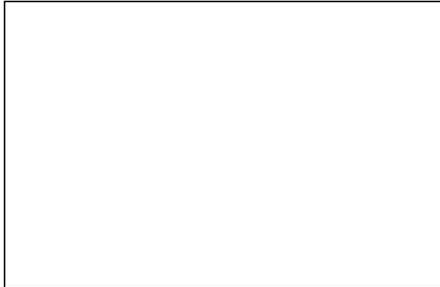


Créature : humain et clerc **C**  
Protection contre le rouge  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la Loi {1}{W}



Créature : humain et clerc **C**  
Protection contre le rouge  
Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la Loi {1}{W}



Créature : humain et clerc **C**  
 Protection contre le rouge  
 Recyclage (2)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}



Créature : humain et clerc **C**  
 Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}



Créature : humain et clerc **C**  
 Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}

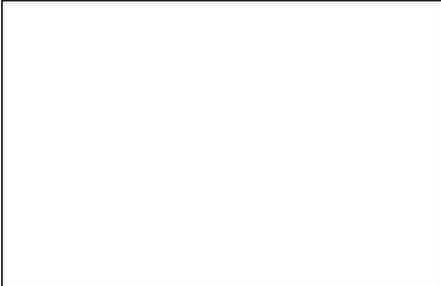


Créature : humain et clerc **C**  
 Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}



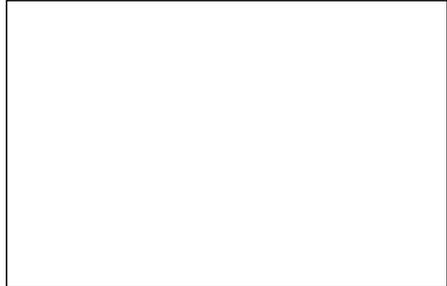
Créature : humain et clerc **C**

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

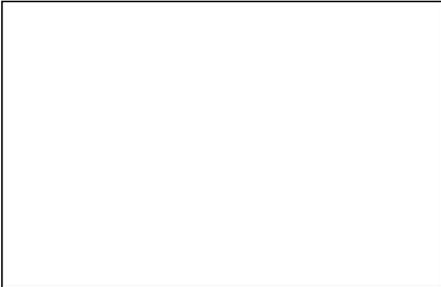


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

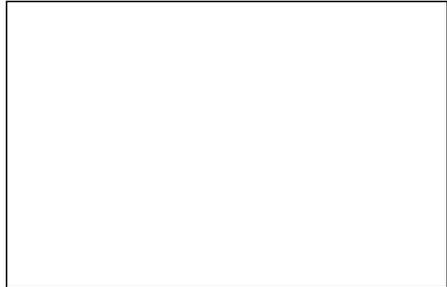


Terrain de base : forêt **C**

{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

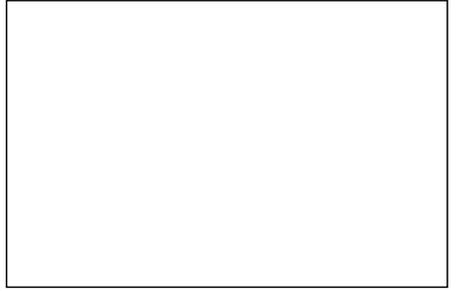


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

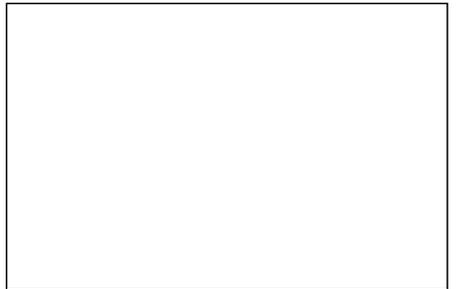


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

**R**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



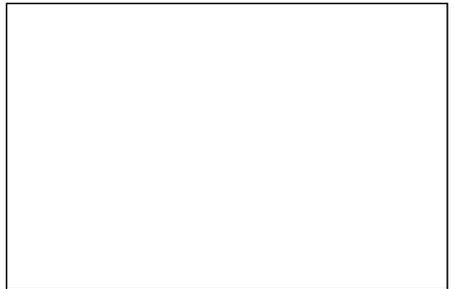
Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur

{2}



Artefact  
Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur

{2}

Artefact

R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

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

Fluctuateur

{2}

Artefact

R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf

{1}{W}

Enchantement tribal : élémental

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.

{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf

{1}{W}

Enchantement tribal : élémental

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.

{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

