Acolyte de Karametra {3}{G}

Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Karametra {3}{G}

Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Karametra {3}{G}

Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Karametra {3}{G}

Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}

Créature : satyre et druide **C**

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}

Créature : satyre et druide **C**

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}

Créature : satyre et druide **C**

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}

Créature : satyre et druide **C**

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}

Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}

Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}

Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}

Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand la Sibylle arrive sur le champ de bataille, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel **R**

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand la Sibylle arrive sur le champ de bataille, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel **R**

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel R

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel R

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

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

Lointain // Distant {1}{U}{2}{B}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

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

Lointain // Distant {1}{U}{2}{B}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant {1}{U}{2}{B}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant {1}{U}{2}{B}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indic de la Citerraine {2}{B}

Créature : humain et gredin U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indic de la Citerraine {2}{B}

Créature : humain et gredin U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Nyléa {2}{G}{G}

Créature : centaure et archer **C**

Quand la Disciple de Nyléa arrive sur le champ de bataille, vous gangez un nombre de points de vie égal à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Nyléa {2}{G}{G}

Créature : centaure et archer **C**

Quand la Disciple de Nyléa arrive sur le champ de bataille, vous gangez un nombre de points de vie égal à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Nyléa {2}{G}{G}

Créature : centaure et archer **C**

Quand la Disciple de Nyléa arrive sur le champ de bataille, vous gangez un nombre de points de vie égal à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Nyléa {2}{G}{G}

Créature : centaure et archer **C**

Quand la Disciple de Nyléa arrive sur le champ de bataille, vous gangez un nombre de points de vie égal à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion dans la crypte {2}{B}

Éphémère **C**

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d'un joueur ciblé. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion dans la crypte {2}{B}

Éphémère **C**

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d'un joueur ciblé. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion dans la crypte {2}{B}

Éphémère **C**

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d'un joueur ciblé. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast