


Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U


Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U

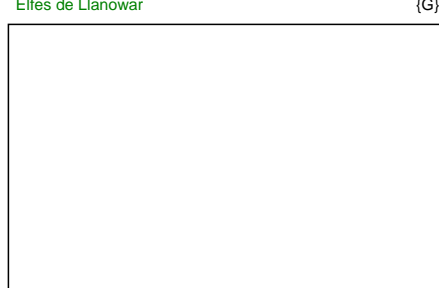
Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



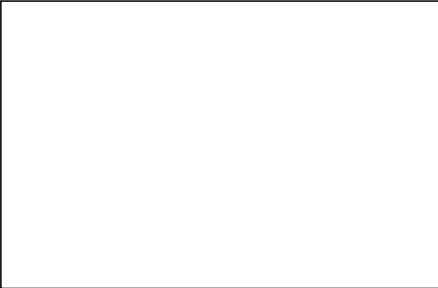
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

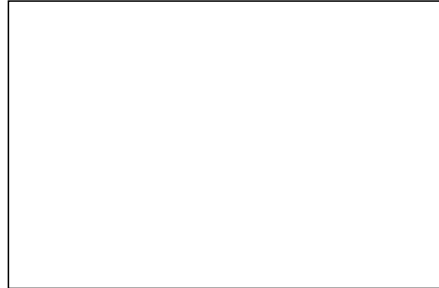


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}

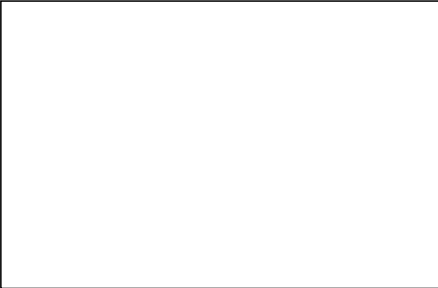


Créature : guivre U
 La force et l'endurance de la Guivre d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}



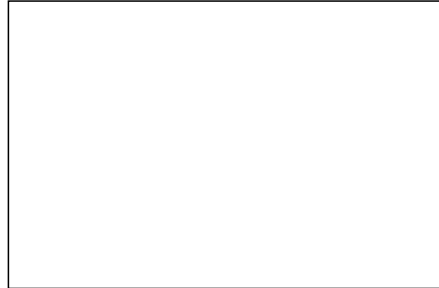
Créature : guivre U

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

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R


Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

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

Détrousseur ondin {1}{U}



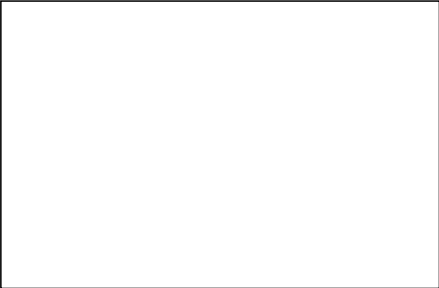
Créature : ondin et gremlin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrouseur ondin {1}{U}



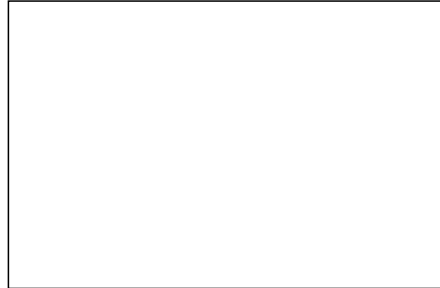
Créature : ondin et gremlin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

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, meulez quatre cartes.

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, meulez quatre cartes.

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, meulez quatre cartes.

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, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis

{1}{G}

Rituel

C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis

{1}{G}

Rituel

C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis

{1}{G}

Rituel

C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis

{1}{G}

Rituel

C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

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

C

{U}

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}



Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Équipement {2}

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

Récoltos

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

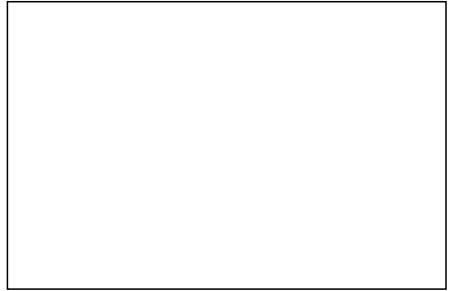
La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Équipement {2}

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

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast