Bibliothèque suspecte {2}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem rugissant {3}

Créature-artefact : golem C

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem rugissant {3}

Créature-artefact : golem C

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de la Chambre {X}

Créature-artefact : construction R

La Sentinelle de la Chambre arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.
{X}, {T}, retirez X marqueurs +1/+1 de la Sentinelle de la Chambre : Elle inflige X blessures à n'importe quelle cible.

{W}{U}{B}{R}{G} : Renvoyez la Sentinelle de la Chambre depuis votre cimetière dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit des tombes {2}{B}

Créature : humain et pirate R

Menace
{1}, défaussez-vous d'une carte : Le Bandit des tombes 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit des tombes {2}{B}

Créature : humain et pirate R

Menace
{1}, défaussez-vous d'une carte : Le Bandit des tombes 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torgaar, famine incarnée {6}{B}{B}

Créature légendaire : avatar R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature sacrifiée de cette manière.
Quand Torgaar, famine incarnée arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à un joueur. Le total de points de vie de ce joueur devient la moitié de son total de points de vie de départ, arrondie à l'unité inférieure.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

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

Dryades primaires {G}

Créature : dryade R

Quand les Dryades primaires arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

3/3

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

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

Hydre affamée {X}{G}

Créature : hydre **R**

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des feux de la rampe {BR}

Créature : diable C

Quand le Fielleux des feux de la rampe meurt, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll du charnier {1}{B}{G}

Créature : troll R

Piétinement
Au début de votre entretien, exilez une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier. Sinon, sacrifiez-le.

{B}{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des feux de la rampe {BR}

Créature : diable C

Quand le Fielleux des feux de la rampe meurt, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll du charnier {1}{B}{G}

Créature : troll R

Piétinement
Au début de votre entretien, exilez une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier. Sinon, sacrifiez-le.

{B}{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll du charnier {1}{B}{G}

Créature : troll R

Piétinement
Au début de votre entretien, exilez une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier. Sinon, sacrifiez-le.

{B}{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation éclatante {4}{G}

Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes multicolores ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Réanimation éclatante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll du charnier {1}{B}{G}

Créature : troll R

Piétinement
Au début de votre entretien, exilez une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier. Sinon, sacrifiez-le.

{B}{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion {WB}{WB} // {4}{W}{B}

Rituel R

Revif {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion {WB}{WB} // {4}{W}{B}

Rituel R

Revif {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

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

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

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Meule {2}

Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meule {2}

Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meule {2}

Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe profanée {3}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe profanée {3}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe profanée {3}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe profanée {3}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de puissance {4}{G}{G}

Éphémère R

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet Gardien {3}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet Gardien {3}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet Gardien {3}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast