Innistrad : liste des cartes

Sortie : 30 Septembre 2011
Nombre total de cartes : 264

Blanc

Ange du vol d'albâtre {4}{W} R
Créature : ange 4/4
Vol
Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'esprit ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
2

Blâme {2}{W} C
Éphémère
Détruisez une créature attaquante ciblée.
29

Brigadière angélique {3}{W}{W} M
Créature : ange 5/3
Vol
Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.
3

Cathare dévoué {W} C
Créature : humain et clerc 1/1
{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
30

Cavalier spectral {W}{W} U
Créature : esprit et chevalier 2/2
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
35

Champion de la paroisse {W} R
Créature : humain et soldat 1/1
À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.
6

Chasseur de fielleux {1}{W}{W} U
Créature : humain et clerc 1/3
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.
15

Chers disparus {4}{W}{W} R
Créature : esprit 5/5
Vol
Tant que les Chers disparus sont dans votre cimetière, chaque créature Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
9

Chiens pur-sang de Thraben {4}{W} C
Créature : chien 3/5

37

Doyen cathare {2}{W} C
Créature : humain et soldat 2/2
Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.
12

Épargner du mal {1}{W} C
Éphémère
Les créatures que vous contrôlez acquièrent la protection contre les créatures non-Humain jusqu'à la fin du tour.
34

Esprit sans voix {2}{W} C
Créature : esprit 2/1
Vol, initiative
42

Exorcisme urgent {1}{W} C
Éphémère
Détruisez une cible, esprit ou enchantement.
40

Foule indocile {1}{W} C
Créature : humain 1/1
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.
39

Garde de la potence {4}{W} U
Créature : esprit 3/3
Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +0/+1.
16

Garde du mausolée {3}{W} U
Créature : humain et éclaireur 2/2
Quand le Garde du mausolée meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
20

Geist de chapelle {1}{W}{W} C
Créature : esprit 2/3
Vol
7

Griffon d'abbaye {3}{W} C
Créature : griffon 2/2
Vol, vigilance
1

Hantise de minuit {2}{W} U
Éphémère
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
22

Inquisiteur d'élite {W}{W} R
Créature : humain et soldat 2/2
Initiative, vigilance
Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies
13

Instant d'héroïsme {1}{W} C
Éphémère
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
24

Jamais plus ! {1}{W}{W} R
Enchantement
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts avec le nom choisi ne peuvent pas être lancés.
25

Jeune fille cloîtrée {1}{W} U
Créature : humain 1/1
Au début de votre entretien, vous pouvez transformer la Jeune fille cloîtrée.
8

Jugement divin {2}{W}{W} R
Rituel
Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.
Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
10

Liens de foi {1}{W} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.
5

Mentor des humbles {2}{W} R
Créature : humain et soldat 2/2
À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
21

Mikaeus, le lunarque {X}{W} M
Créature légendaire : humain et clerc 0/0
Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.
{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.
23

Moine honoré par les geists {3}{W}{W} R
Créature : humain et moine */*
Vigilance
La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
17

Parasélène {2}{W} U
Rituel
Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.
26

Possession fantomale {2}{W} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.
18

Pourfendre le monstrueux {3}{W} C
Éphémère
Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.
33

Prêtresse avacynienne {1}{W} C
Créature : humain et clerc 1/2
{1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.
4

Purification de la tombe {W} U
Éphémère
Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Flashback {W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
27

Ralliement des paysans {2}{W} U
Éphémère
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
28

Renard chassargent {1}{W} C
Créature : renard 2/2
{1}{W}, sacrifiez le Renard chassargent : Exilez un enchantement ciblé.
31

Sentiment d'effroi {1}{W} C
Éphémère
Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
14

Sentinelle de Thraben {3}{W} C
Créature : humain et soldat 2/2
Vigilance
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous pouvez transformer la Sentinelle de Thraben.
38

Silence de pierre {1}{W} R
Enchantement
Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.
36

Sonneur de cloche du village {2}{W} C
Créature : humain et éclaireur 1/4
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand le Sonneur de cloche du village arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.
41

Tueur de malfaisants {3}{W} U

Innistrad : liste des cartes

Créature : humain et soldat 3/2
Quand le Tueur de malfaisants arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un vampire, un loup-garou ou un zombie ciblé.
32

Vertu intangible {1}{W} U
Enchantement
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
19

Voyageur damné {W} C
Créature : humain et soldat 1/1
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
11

Bleu

Alchimie interdite {2}{U} C
Éphémère
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. Puis exilez-la.)
55

Alchimiste mort-vivant {3}{U} R
Créature : zombie 4/2
Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
84

Apprenti du raccommodeur {1}{U} C
Créature : homoncule 1/2
{1}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Homoncule, puis sacrifiez une créature.
81

Assistant dément {1}{U} C
Créature : humain et sorcier 1/1
{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}.
52

Aveuglement hystérique {2}{U} C
Éphémère
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -4/-0 jusqu'à la fin du tour.
59

Cérébrurleur {1}{U} R
Créature : esprit et oiseau 1/1
Vol
{2} : Un joueur ciblé meule une carte. Le Cérébrurleur gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de la carte meulée.
67

Claustrophobie {1}{U}{U} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
48

Cobaye de Ludevic {1}{U} R
Créature : lézard et ?uf 0/3
Défenseur
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.
64

Crabe forteresse {3}{U} C
Créature : crabe 1/6

56

Curiosité {U} U
Enchantement : aura
Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.
49

Départ silencieux {U} C
Rituel
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
75

Déprivation sensorielle {U} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-0.
74

Dissipation {1}{U}{U} U
Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.
53

Drakôn suturé {1}{U}{U} C
Créature : zombie et drakôn 3/4
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une carte de créature de votre cimetière.
Vol
80

Effrayante hallucination {2}{U} C
Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}. Ce joueur se défausse d'une carte.
57

Emprise fantomatique {3}{U} U
Rituel
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
Flashback {7}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
58

Équivalent caquetant {1}{U}{U} R
Éphémère
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
46

Érudit civilisé {2}{U} U
Créature : humain et conseiller 0/1
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.
47

Esprit lanterne {2}{U} U
Créature : esprit 2/1
Vol
{U} : Renvoyez l'Esprit lanterne dans la main de son propriétaire.
62

Geist de champ de bataille {4}{U} U
Créature : esprit 3/3
Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+0.
45

Héron lunaire {3}{U} C
Créature : esprit et oiseau 3/2
Vol
69

Mage lancevif {1}{U} R
Créature : humain et sorcier 2/1
Flash
Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.
78

Malédiction du Tome sanguinolent {2}{U} C
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.
50

Maniaque de laboratoire {2}{U} R
Créature : humain et sorcier 2/2
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.
61

Meurtrisseur improvisé {3}{U} C
Créature : zombie et horreur 4/5
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une carte de créature depuis votre cimetière.
65

Occultiste de Selhoff {2}{U} C
Créature : humain et gredin 2/3
Quand l'Occultiste de Selhoff ou une autre créature meurt, un joueur ciblé meule une carte.
73

Orage sur le toit {5}{U} R
Enchantement
Vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana des sorts de créature Zombie que vous lancez.
71

Perdue dans la brume {3}{U}{U} C
Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé. Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
63

Phantasme des miroirs {3}{U}{U} M
Créature : esprit 5/1
Vol
{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.
68

Pisteur invisible {1}{U} U
Créature : humain et gredin 1/1
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.
60

Réfléchir à deux fois {1}{U} C
Éphémère
Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
83

Répétition runique {2}{U} U
Rituel
Renvoyez dans votre main une carte exilée avec le flashback ciblée que vous possédez.
72

Retour de la mort {4}{U}{U} R
Enchantement
Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Créez un jeton qui est une copie de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
44

Skaab cuirassé {2}{U} C
Créature : zombie et guerrier 1/4
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.
43

Skaab déprédateur {1}{U}{U} M
Créature : zombie et horreur 5/6
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.
Vol
Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.
77

Innistrad : liste des cartes

Skaab goliath {5}{U} U
Créature : zombie et géant 6/9
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez deux cartes de créature de votre cimetière.
Piétinement
76

Sondeur de secrets {U} C
Créature : humain et sorcier 1/1
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.
51

Sturmgeist {3}{U}{U} R
Créature : esprit */*
Vol
La force et l'endurance du Sturmgeist sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois que le Sturmgeist inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
82

Torsion de rêve {U} C
Éphémère
Un joueur ciblé meule trois cartes.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
54

Vol spectral {1}{U} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.
79

Volée de corneilles {3}{U}{U} U
Créature : oiseau 4/4
Vol
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
70

Voyage de la mémoire {1}{U} U
Éphémère
Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
66

Noir

Armée des damnés {5}{B}{B}{B} M
Rituel
Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
87

Banshee de Morkrut {3}{B}{B} U
Créature : esprit 4/4
Morbidité ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.
110

Bruits nocturnes {B} C
Rituel
Un adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
92

Cadavre ambulant {1}{B} C
Créature : zombie 2/2

126

Cannibales du village {2}{B} U
Créature : humain 2/2
À chaque fois qu'une autre créature Humain meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Cannibales du village.

125

Chant du meneur de goule {B} C
Rituel
Choisissez l'un ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Renvoyez deux cartes de zombie ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
101

Charançon de cervelle {3}{B} C
Créature : insecte 1/1
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Sacrifiez le Charançon de cervelle : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
91

Chauve-souris grinçante {2}{B} U
Créature : chauve-souris 2/2
Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {2}{B}{B}. Si vous faites ainsi, transformez la Chauve-souris grinçante.
114

Chute de cadavre {2}{B} C
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une carte de créature de votre cimetière.
La Chute de cadavre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la force de la carte exilée.
93

Démon d'offresang {3}{B}{B} R
Créature : démon 5/4
Vol
Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
89

Disciple de Griselbrand {1}{B} U
Créature : humain et clerc 1/1
{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
98

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B} U
Créature : humain et shamane 1/2
Contact mortel
Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger.
88

Faucheur de l'abysse {3}{B}{B}{B} M
Créature : démon 6/6
Vol
Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.
112

Fenaison de l'autel {1}{B} C
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.
86

Gardien de la lignée {2}{B}{B} R
Créature : vampire 3/3
Vol
{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.
{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.
90

Gémissement des anathèmes {2}{B}{B} U
Rituel
Créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
109

Goule de l'abattoir {3}{B} U
Créature : zombie 3/2
Initiative
À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de la Goule de l'abattoir ce tour-ci meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
85

Goule du diregraf {B} U
Créature : zombie 2/2
La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.
97

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B} R
Créature : humain et clerc 1/2
Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.
117

Grimace squelettique {1}{B} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « {B} : Régénérez cette créature ».
116

Gueule de la fondrière {4}{B} C
Rituel
Détruisez un terrain ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.
108

Hommage à la faim {2}{B} U
Éphémère
Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
119

Horde sans souffle {2}{B} R
Créature : zombie 0/0
La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.
Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.
121

Horrible difformité {B} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a l'intimidation. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
103

Interminables colonnes de morts {2}{B}{B} R
Enchantement
Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.
99

Interrompre la lignée {3}{B} R
Rituel
Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
115

Intrus vampire {1}{B} C
Créature : vampire et éclaireur 2/1
Vol
L'Intrus vampire ne peut pas bloquer.
123

Invocation cruelle {1}{B} R
Enchantement
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.
Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.
104

Leveur de goule {1}{B}{B} C
Créature : zombie 2/2
Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
102

Innistrad : liste des cartes

Liliana du voile {1}{B}{B} M
Planeswalker légendaire : Liliana 3/
{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.
105

Malédiction de l'étreinte de la mort {3}{B}{B} R
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Les créatures que le joueur enchanté contrôle gagnent -1/-1.
94

Malédiction de l'oubli {3}{B} C
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur exile deux cartes de son cimetière.
95

Noble Falkenrath {3}{B} U
Créature : vampire et noble 2/2
Vol
À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
100

Patricienne Markov {2}{B} C
Créature : vampire 3/1
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
107

Patrouille de Stromkirk {4}{B} C
Créature : vampire et soldat 4/3
À chaque fois que la Patrouille de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
118

Poids mort {B} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.
96

Rats typhoïdiens {B} C
Créature : rat 1/1
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
120

Sacres de déterrement {4}{B} U
Rituel
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
122

Serpent des marais pourrissant {3}{B} C
Créature : zombie et serpent 5/1

113

Squelette de manoir {1}{B} C
Créature : squelette 1/1
Célérité
{1}{B} : Régénérez le Squelette de manoir.
106

Terreurs nuiteuses {2}{B} C
Rituel
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Exilez cette carte.
111

Victime de la nuit {B}{B} C
Éphémère
Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.
124

Rouge

Acte blasphématoire {8}{R} R
Rituel
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.
130

Ancienne ranc?ur {1}{R} C
Éphémère
Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
127

Bûcher des moissons {1}{R} C
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.
Le Bûcher des moissons inflige X blessures à la créature ciblée.
146

Chien de Cendregueule {1}{R} C
Créature : élémental et chien 2/1
À chaque fois que le Chien de Cendregueule bloque ou devient bloqué par une créature, le Chien de Cendregueule inflige 1 blessure à cette créature.
128

Cultiste de Skirsdag {2}{R}{R} U
Créature : humain et shamane 2/2
{R}, {T}, sacrifiez une créature : La Cultiste de Skirsdag inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.
163

Dans la gueule de l'enfer {4}{R}{R} U
Rituel
Détruisez un terrain ciblé. Dans la gueule de l'enfer inflige 13 blessures à une créature ciblée.
150

Diables brisecharme {5}{R} R
Créature : diable 4/4
Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Diables brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.
134

Diables brûlegoudron {4}{R} C
Créature : diable 3/3
Quand les Diables brûlegoudron meurent, ils infligent 3 blessures à n'importe quelle cible.
156

Diables d'émeute {2}{R} C
Créature : diable 2/3

160

Divagations de désespoir {1}{R} U
Éphémère
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
139

Dragon du bûcher {5}{R}{R} M
Créature : dragon 6/6
Vol
À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.
129

Emportement des mordus {R} C
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque à chaque combat si possible.
143

Emprise de l'oiseau de nuit {1}{R} C
Rituel
Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
154

Fêtards nocturnes {4}{R} C
Créature : vampire 4/4
Les Fêtards nocturnes ont la célérité tant qu'un adversaire contrôle un humain.
153

Flamme de geist {R} C
Éphémère
La Flamme de geist inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
144

Forgeron du village {1}{R} C
Créature : humain et loup-garou 1/1
Initiative
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Forgeron du village.
168

Furie vampirique {1}{R} C
Éphémère
Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
167

Gang instigateur {3}{R} R
Créature : humain et loup-garou 2/3
Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Gang instigateur.
149

Guetteur de Hanweir {2}{R} U
Créature : humain et guerrier et loup-garou 1/5
Défenseur
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Guetteur de Hanweir.
145

Héritier élancé {2}{R} U
Créature : vampire 2/2
À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
158

Hors-la-loi de Kruin {1}{R}{R} R
Créature : humain et gredin et loup-garou 2/2
Initiative
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.
152

Lance-rage {5}{R} U
Créature : humain et shamane 4/2
À chaque fois qu'une autre créature meurt, le Lance-rage inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
157

Loup de Kessig {2}{R} C
Créature : loup 3/1
{1}{R} : Le Loup de Kessig acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
151

Loup sauvage des contreforts {2}{R} C
Créature : loup 1/2
Piétinement
{1}{R} : Le Loup sauvage des contreforts gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
142

Malédiction de la chasse nocturne {2}{R} U
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque combat si possible.
137

Malédiction de la proie pistée {1}{R} R
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de

Innistrad : liste des cartes

combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
136

Malédiction du c?ur transpercé {1}{R} **C**
Enchantement : aura et malédiction
Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du c?ur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.
138

Man?uvre du diable {X}{R} **R**
Rituel
La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {X}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
140

Maraudeurs Falkenrath {3}{R}{R} **R**
Créature : vampire et guerrier 2/2
Vol, célérité
À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.
141

Noble de Stromkirk {R} **R**
Créature : vampire et noble 1/1
Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.
À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
164

Nouveau-né sanguinaire {1}{R} **C**
Créature : vampire 2/1
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
131

Orpheline téméraire {R} **U**
Créature : humain et gredin et loup-garou 1/1
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.
159

Paria tourmenté {3}{R} **C**
Créature : humain et guerrier et loup-garou 3/2
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Paria tourmenté.
165

Passé enflammé {3}{R} **M**
Rituel
Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.
Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
155

Plaie de la Chaîne de Geier {3}{R}{R} **U**
Créature : élémental 3/3
La Plaie de la Chaîne de Geier gagne +1/+1 pour chaque créature que vos adversaires contrôlent.
162

Plongeon infernal {R} **C**
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.
148

Punition de l'hérétique {4}{R} **R**
Enchantement
{3}{R} : Choisissez n'importe quelle cible, puis meulez trois cartes. La Punition de l'hérétique inflige à ce permanent ou à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana le plus élevé parmi les cartes meulées.
147

Sang perfide {1}{R}{R} **C**
Rituel
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.
166

Secousse agressive {2}{R} **U**
Rituel
La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.
Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
161

Vampire de la croisée {1}{R}{R} **C**
Créature : vampire 3/2
Quand la Vampire de la croisée arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
135

Vengeance brûlante {2}{R} **U**
Enchantement
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
133

Volée sulfureuse {2}{R} **C**
Éphémère
La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.
132

Vert

Araignée de Somberwald {4}{G} **C**
Créature : araignée 2/4
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Morbidité ? L'Araignée de Somberwald arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si une créature est morte ce tour-ci.
202

Arbre de la rédemption {3}{G} **M**
Créature : plante 0/13
Défenseur
{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.
207

Berger de Gatstaf {1}{G} **U**
Créature : humain et loup-garou 2/2
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Berger de Gatstaf.
182

Brisecages de Kessig {4}{G} **R**
Créature : humain et gredin 3/4
À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
189

Brumelune {1}{G} **C**
Éphémère
Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres que les loups-garous et les loups. (Seules les cartes recto-verso peuvent être transformées.)
195

Capitaine du hameau {1}{G} **U**
Créature : humain et guerrier 2/2
À chaque fois que le Capitaine du hameau attaque ou qu'il bloque, les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
187

Charognard de Cerclecreux {3}{G}{G} **U**
Créature : élémental 4/5
Morbidité ? Quand le Charognard de Cerclecreux arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie.
188

Chasseur chassé {G} **C**
Rituel
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)
200

Craintécharde {2}{G} **R**
Créature : élémental */*
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.
205

Doyen aux lauriers {2}{G} **R**
Créature : humain et conseiller 2/3
{3}{G} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.
177

Écrasement de ronces {2}{G}{G} **U**
Rituel
Détruisez un permanent non-créature ciblé.
172

Emprise arachnide {2}{G} **C**
Éphémère
Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)
204

Esprit du verger {2}{G} **C**
Créature : esprit 2/2
L'Esprit du verger ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.
198

Essence de la Nature {3}{G}{G}{G} **M**
Créature : avatar 6/6
Les créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille en tant que copie de l'Essence de la Nature.
178

Faites un v?u ! {3}{G} **U**
Rituel
Renvoyez deux cartes choisies au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
192

Frayère de l'araignée {4}{G} **U**
Rituel
Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
203

Garruk l'Implacable {3}{G} **M**
Planeswalker légendaire : Garruk 3/
Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

{+0} : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
181

Guirlande de geists {G} **U**
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.
211

Guivre d'ossuaire {1}{G} **U**
Créature : guivre */*
La force et l'endurance de la Guivre d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.
171

Kinderchope {3}{G}{G}{G} **C**
Créature : esprit 6/6

190

Innistrad : liste des cartes

Lever de pleine lune {1}{G} U
Enchantement
Les créatures Loup-garou que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le piétinement.
Sacrifiez le Lever de pleine lune : Régénérez toutes les créatures Loup-garou que vous contrôlez.
180

Limier des sylves {3}{G} C
Créature : humain et éclaireur 2/3
Morbidité ? Quand le Limier des sylves arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, renvoyez une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
210

Loup des halliers sombres {1}{G} C
Créature : loup 2/2
{2}{G} : Le Loup des halliers sombres gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.
175

Maire d'Avabruck {1}{G} R
Créature : humain et conseiller et loup-garou 1/1
Les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.
193

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G} R
Créature : insecte 8/8
Piétinement
Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.
194

Mystiques d'Ulvenwald {2}{G}{G} U
Créature : humain et shamane et loup-garou 3/3
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Mystiques d'Ulvenwald.
208

Naturalisation {1}{G} C
Éphémère
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
197

N?udebois {2}{G}{G} U
Créature : sylvin 1/1
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.
191

Paillis {1}{G} C
Rituel
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.
196

Pèlerin d'Avacyn {G} C
Créature : humain et moine 1/1
{T} : Ajoutez {W}.
170

Préparatifs de voyage {1}{G} C
Rituel
Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Flashback {1}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
206

Proscrits grisons {4}{G} C
Créature : humain et loup-garou 4/4
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.
185

Ranger de l'aube {2}{G} R
Créature : humain et archer et ranger et loup-garou 2/2
{T} : Le Ranger de l'aube inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.
176

Renaissance rampante {3}{G}{G} R
Rituel
Choisissez un type de permanent. Renvoyez toutes les cartes du type choisi de votre cimetière dans votre main.
Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
174

Résidus d'égout {4}{G} R
Enchantement
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».
186

Ronce des tombes {1}{G}{G} C
Créature : plante 3/4
Défenseur, protection contre les zombies
184

Ronger jusqu'à l'os {2}{G} C
Éphémère
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.)
183

Sagacité du ranger {G} C
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
201

Sanglier peautride {3}{G} C
Créature : sanglier 3/3
Piétinement
Morbidité ? Le Sanglier peautride arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui si une créature est morte ce tour-ci.
179

Veille de caravane {G} C
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.
173

Vies parallèles {3}{G} R
Enchantement
Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
199

Villageois d'Estwald {2}{G} C
Créature : humain et loup-garou 2/3
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Villageois d'Estwald.
209

Vipère embusquée {1}{G} C
Créature : serpent 2/1
Flash
Contact mortel
169

Multicolore

Geist de Saint Traft {1}{W}{U} M
Créature légendaire : esprit et clerc 2/2
Défense talismanique
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.
213

Grimgrin, né des cadavres {3}{U}{B} M
Créature légendaire : zombie et guerrier 5/5
Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.
214

Jumeau maléfique {2}{U}{B} R
Créature : changeforme 0/0
Vous pouvez faire que le Jumeau maléfique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature du champ de bataille, excepté qu'il acquiert « {U}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée du même nom que cette créature. »
212

Olivia Voldaren {2}{B}{R} M
Créature légendaire : vampire 3/3
Vol
{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.
{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.
215

Artefact

Ailes rafistolées {2} C
Artefact : équipement
La créature équipée a le vol.
Équipement {1}
219

Amulette du voyageur {1} C
Artefact
{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
234

Cloche de meneur de goule {1} C
Artefact
{T} : Chaque joueur meule une carte.
224

Dague incrustée d'argent {1} U
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +2/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+0 supplémentaire.
Équipement {2}
233

Djaggernaut zingant {4} U
Créature-artefact : djaggernaut 5/5
Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.
Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.
222

Épouvantail borgne {3} C
Créature-artefact : épouvantail 2/3
Défenseur
Les créatures avec le vol que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-0.
230

Fléau de l'inquisiteur {2} U
Artefact : équipement
Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place.
Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.
Équipement {2}
227

Fourche aiguisée {2} U
Artefact : équipement

Innistrad : liste des cartes

La créature équipée a l'initiative.
Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+1.
Équipement {1}
232

Gargouille de manoir {5} R
Créature-artefact : gargouille 4/4
Défenseur
La Gargouille de manoir a l'indestructible tant qu'elle a le défenseur.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Gargouille de manoir perd le défenseur et acquiert le vol.
228

Grimoire des morts {4} M
Artefact légendaire
{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.
226

Hachoir de boucher {3} U
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +3/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.
Équipement {3}
217

Haubert de maille de démon {4} U
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +4/+2.
Équipement ? Sacrifiez une créature.
221

Lame de trépanation {3} U
Artefact : équipement
À chaque fois que la créature équipée attaque, le joueur défenseur révèle des cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain. La créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte révélée de cette manière. Ce joueur met toutes les cartes révélées dans son cimetière.
Équipement {2}
235

Masque d'Avacyn {2} U
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
229

Moissonneuse de chasse-geist {6} U
Créature-artefact : construction 4/5
Quand la Moissonneuse de chasse-geist arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle inflige 4 blessures à une créature ciblée avec le vol.
223

Orbe fléau des envoûteuses {4} R
Artefact
Quand l'Orbe fléau des envoûteuses arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les malédictions qui vous sont attachées.
Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent, y compris les sorts d'aura.)
236

Pelle de cimetière {2} U
Artefact
{2}, {T} : Le joueur ciblé exile une carte de son cimetière. Si c'est une carte de créature, vous gagnez 2 points de vie.
225

Pieu de bois {2} C
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +1/+0.
À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par un vampire, détruisez cette créature Vampire. Elle ne peut pas être régénérée.
Équipement {1}
237

Pique du chanterune {2} R
Artefact : équipement
La créature équipée a l'initiative et elle gagne +X/+0, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Équipement {2}
231

Porte de cellier {2} U
Artefact
{3}, {T} : Un joueur ciblé met la carte du dessous de sa bibliothèque dans son cimetière. Si c'est une carte de créature, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
218

Poupée sinistre {5} R
Créature-artefact : construction 1/1
Indestructible
À chaque fois que la Poupée sinistre inflige des blessures de combat à une créature, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez cette créature.
220

Torche brûlante {1} C
Artefact : équipement
La créature équipée ne peut pas être bloquée par les vampires ou les zombies.
La créature équipée a « {T}, sacrifiez la Torche brûlante : La Torche brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »
Équipement {1} ({1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
216

Terrain

Chapelle isolée R
Terrain
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.
242

Chutes de soufre R
Terrain
Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
248

Cimetière des sylves R
Terrain
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}.
249

Cimetière marin de Néphalie R
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.
245

Comté de Gavonie R
Terrain
{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
239

Forêt C
Terrain de base : forêt
{G}
264

Forêt C
Terrain de base : forêt
{G}
263

Forêt C
Terrain de base : forêt
{G}
262

Garenne au Loup de Kessig R
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
243

Grotte chatoyante C
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
246

Hall de sang stensien R
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{3}{B}{R}, {T} : Le Hall de sang stensien inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
247

Île C
Terrain de base : île
{U}
255

Île C
Terrain de base : île
{U}
254

Île C
Terrain de base : île
{U}
253

Lieu hanté de la lande R
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{W}{U}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
244

Marais C
Terrain de base : marais
{B}
256

Marais C
Terrain de base : marais
{B}
257

Marais C
Terrain de base : marais
{B}
258

Montagne C
Terrain de base : montagne
{R}
259

Montagne C
Terrain de base : montagne
{R}
260

Montagne C
Terrain de base : montagne
{R}
261

Plaine C
Terrain de base : plaine
{W}
252

Plaine C
Terrain de base : plaine
{W}
251

Plaine C
Terrain de base : plaine
{W}
250

Port de l'arrière-pays R
Terrain
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille

Innistrad : liste des cartes

engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
241

Quartier fantôme U
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
240

Rectorat du haut des falaises R
Terrain
Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
238

Légende :

W : Mana Blanc	U : Mana Bleu
B : Mana Noir	R : Mana Rouge
G : Mana Vert	T : symbole Engager

Magic the gathering ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible gratuitement sur le site de La Secte des Magiciens Fous : www.smfcorp.net. Non comestible. Ne pas jeter sur la voie publique

Liste générée le : 2024 Mar 29