

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}

Créature : fungus R

Dévoirement 2
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}



Créature : fungus **R**

Dévolement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}



Créature : fungus **C**

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}



Créature : fungus **R**

Dévolement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}



Créature : fungus **C**

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}



Créature : fongus C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître massacreur viashino {1}{R}



Créature : viashino et guerrier C

Double initiative

{B}{G} : Le Maître massacreur viashino gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}



Créature : fongus C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître massacreur viashino {1}{R}



Créature : viashino et guerrier C

Double initiative

{B}{G} : Le Maître massacreur viashino gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre massacreur viashino

{1}{R}

Créature : viashino et guerrier

C

Double initiative

{B}{G} : Le Maître massacreur viashino gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des caldeiras

{3}{R}{R}

Créature : monstruosité

R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand la Monstruosité des caldeiras arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre massacreur viashino

{1}{R}

Créature : viashino et guerrier

C

Double initiative

{B}{G} : Le Maître massacreur viashino gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des caldeiras

{3}{R}{R}

Créature : monstruosité

R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand la Monstruosité des caldeiras arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle

{3}{B}{G}



Créature : zombie et lézard

U

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

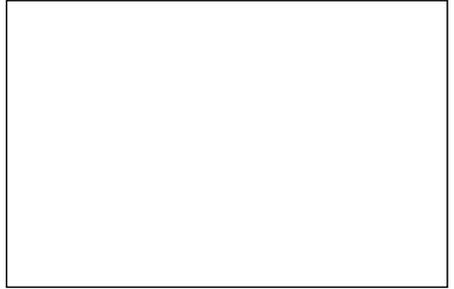
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

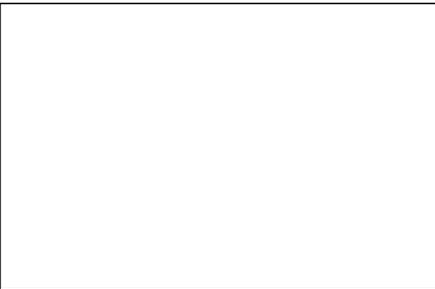
U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle

{3}{B}{G}



Créature : zombie et lézard

U

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

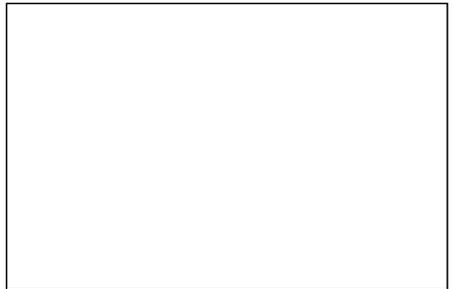
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

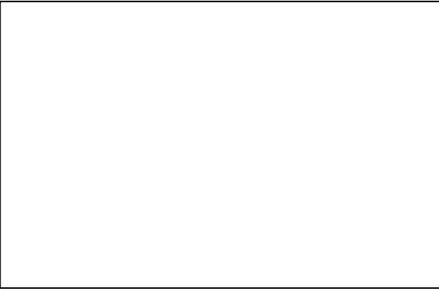


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



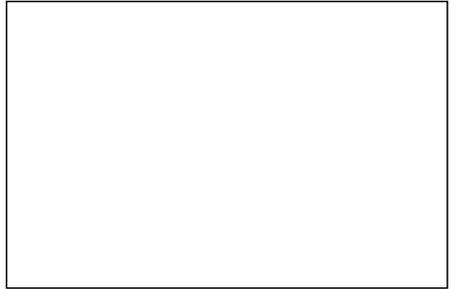
Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

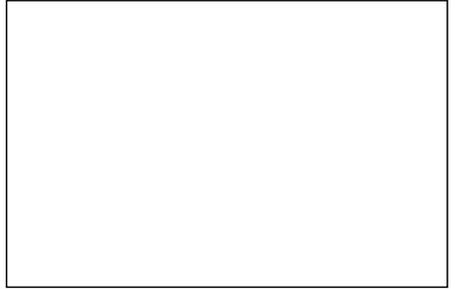
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

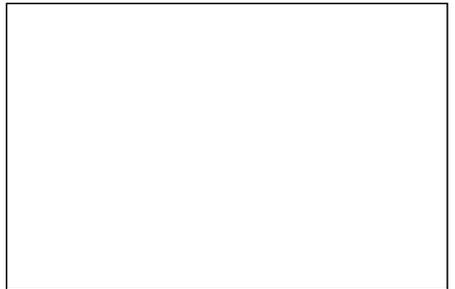
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale

{R}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale

{R}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale

{R}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse

{3}{B}{R}

Éphémère

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale

{R}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse

{3}{B}{R}

Éphémère

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

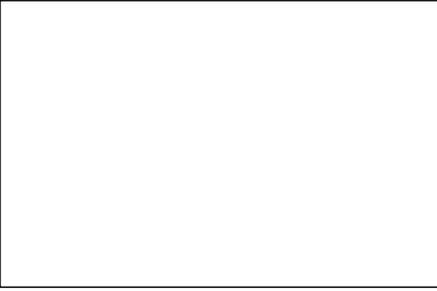
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de goudron

{5}{B}



Créature : élémental

R

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Fielleux de goudron arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défait d'une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kresh aux Nattes sanguinolentes

{2}{B}{R}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier

M

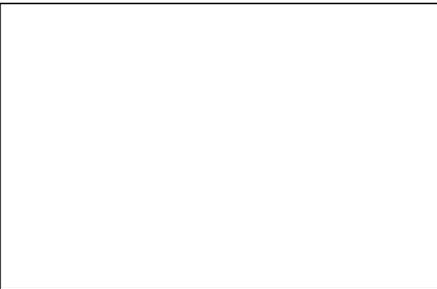
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre X marqueurs +1/+1 sur Kresh aux Nattes sanguinolentes, X étant la force de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de goudron

{5}{B}



Créature : élémental

R

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

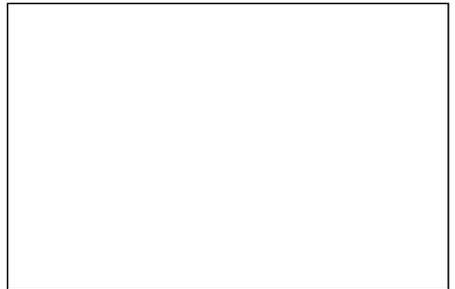
Quand le Fielleux de goudron arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défait d'une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kresh aux Nattes sanguinolentes

{2}{B}{R}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier

M

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre X marqueurs +1/+1 sur Kresh aux Nattes sanguinolentes, X étant la force de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}



Rituel U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

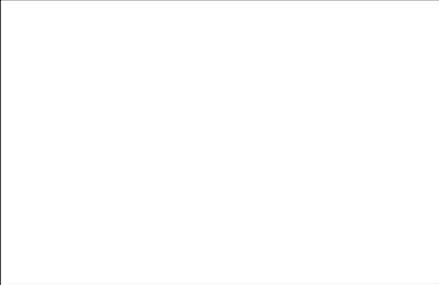
Infestation {1}{B}{B}



Rituel U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

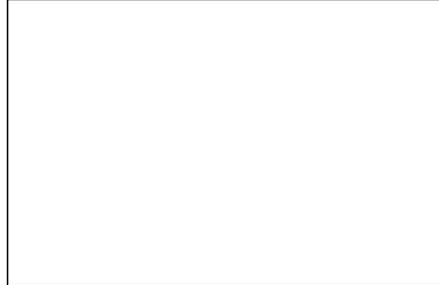
Infestation {1}{B}{B}



Rituel U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}



Rituel R
Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan Vol

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Créez cinq jetons de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan Vol

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Créez cinq jetons de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan Vol

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Créez cinq jetons de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan Vol

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Créez cinq jetons de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast