

Ammout sinistre

{2}{B}

Créature : crocodile et démon

U

Lien de vie

Quand l'Ammout sinistre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ammout sinistre

{2}{B}

Créature : crocodile et démon

U

Lien de vie

Quand l'Ammout sinistre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux

{1}{B}

Créature : zombie et chacal

C

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux

{1}{B}

Créature : zombie et chacal

C

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux

{1}{B}

Créature : zombie et chacal

C

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux

{1}{B}

Créature : zombie et chacal

C

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante

{B}

Créature : zombie

C

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naga desséché

{2}{B}

Créature : zombie et serpent

U

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naga desséché

{2}{B}

Créature : zombie et serpent

U

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naga desséché

{2}{B}

Créature : zombie et serpent

U

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée des dunes

{1}{B}

Créature : insecte

C

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte canaliseuse

{1}{G}

Créature : humain et druide

R

Quand l'Adepte canaliseuse arrive, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adepte canaliseuse : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée des dunes

{1}{B}

Créature : insecte

C

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante

{3}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante

{3}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée de décimation

{3}{B}{G}

Créature : insecte

U

Quand le Scarabée de décimation arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le Scarabée de décimation attaque, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature ciblée que vous contrôlez, ciblez jusqu'à une créature que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de la Traversée

{3}{G}

Créature : crocodile

U

Célérité

Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée de décimation

{3}{B}{G}

Créature : insecte

U

Quand le Scarabée de décimation arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le Scarabée de décimation attaque, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature ciblée que vous contrôlez, ciblez jusqu'à une créature que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de Liliana

{4}{B}{B}

Rituel

R

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vous ne contrôlez pas. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, porteuse de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dunes saisissantes

Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez les Dunes saisissantes : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de Liliana

{4}{B}{B}

Rituel

R

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vous ne contrôlez pas. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, porteuse de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

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

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

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



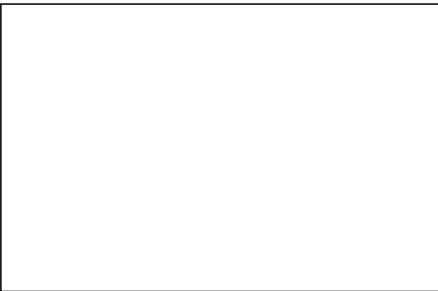
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Verger infâme



Terrain

U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

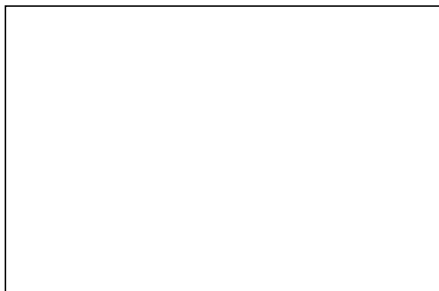
U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

U

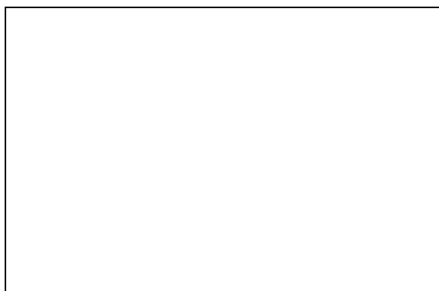
Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'oracle

{4}



Artefact

R

{2}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. Mettez un marqueur « brique » sur le Caveau de l'oracle.
{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Caveau de l'oracle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édifice d'autorité

{3}

Artefact

U

{1}, {T} : La créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci. Mettez un marqueur « brique » sur l'Édifice d'autorité.

{1}, {T} : Jusqu'à votre prochain tour, la créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur l'Édifice d'autorité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, porteuse de mort

{5}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

+2

Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

-3

Détruisez une créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de votre cimetière.

Reliquaire du fleuve Luxa

{3}

Artefact

C

{1}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. Mettez un marqueur « brique » sur le Reliquaire du fleuve Luxa.

{T} : Vous gagnez 2 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Reliquaire du fleuve Luxa.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angoisse splendide

{2}{B}

Éphémère

C

Répartissez deux marqueurs -1/-1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angoisse splendide

 $\{2\}\{B\}$ 

Éphémère

C

Répartissez deux marqueurs -1/-1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition

 $\{2\}\{B\}$ 

Enchantement : aura et cartouche

C

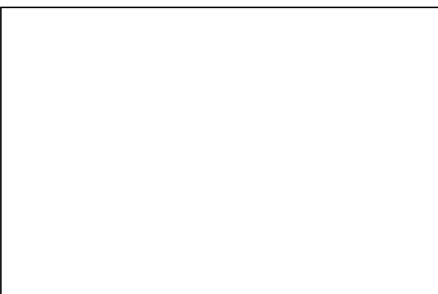
Enchanter ; une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition

 $\{2\}\{B\}$ 

Enchantement : aura et cartouche

C

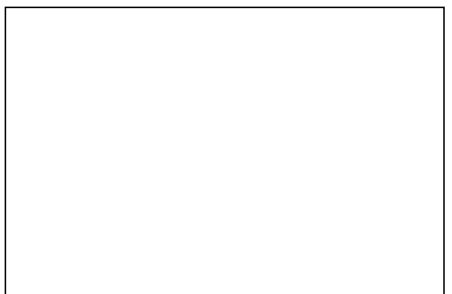
Enchanter ; une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'ambition

 $\{1\}\{B\}$ 

Enchantment

U

Quand l'Épreuve d'ambition arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé sacrifie une créature.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez-le à l'épreuve d'ambition dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'ambition {1}{B}

Enchantement U

Quand l'Épreuve d'ambition arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé sacrifie une créature.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve d'ambition dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force {2}{G}

Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force {2}{G}

Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « (T) : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

