

Démon des catastrophes
{2}{B}{B}

Créature : démon
R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Vol, piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout
{2}{B}

Créature : zombie et crocodile et démon
R

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon des catastrophes
{2}{B}{B}

Créature : démon
R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Vol, piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout
{2}{B}

Créature : zombie et crocodile et démon
R

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout

{2}{B}

Créature : zombie et crocodile et démon

R

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.

À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout

{2}{B}

Créature : zombie et crocodile et démon

R

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.

À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}

Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

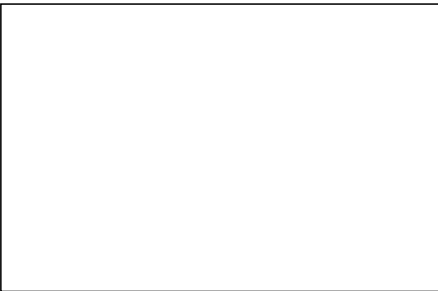
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}



Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

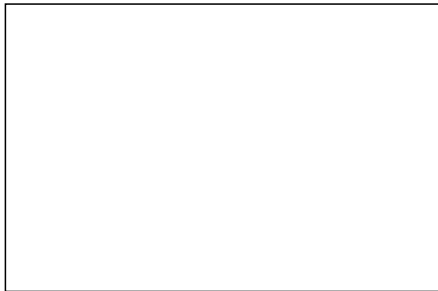
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}



Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}



Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine
{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine
{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine
{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons
{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons
{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc
R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons
{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc
R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons
{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc
R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépîne
{2}{BG}

Créature : bête
U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépîne gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine

{2}{BG}

Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine

{2}{BG}

Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine

{2}{BG}

Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

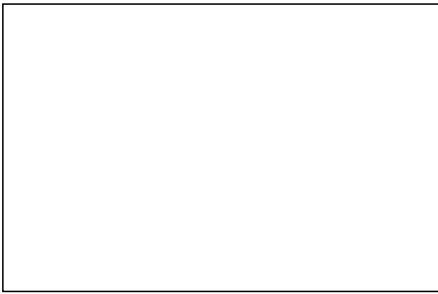
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

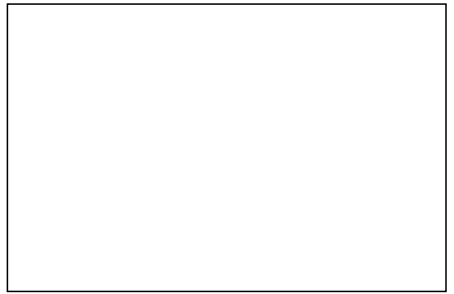
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



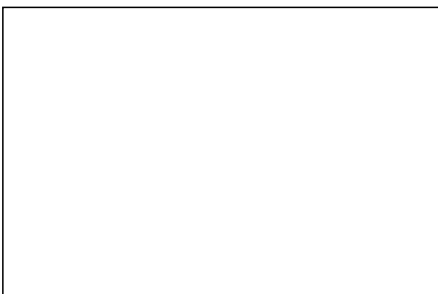
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

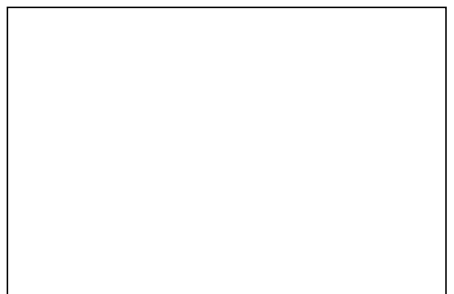
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, reine des Golgari

{2}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez 1 carte.

{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

47

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

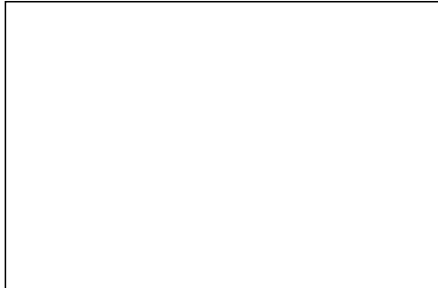
R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, reine des Golgari

{2}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez 1 carte.

{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

47

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast