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

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte canaliseuse {1}{G}

Créature : humain et druide R

Quand l'Adepte canaliseuse arrive sur le champ de bataille, 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

Adepte canaliseuse {1}{G}

Créature : humain et druide R

Quand l'Adepte canaliseuse arrive sur le champ de bataille, 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

Adepte canaliseuse {1}{G}

Créature : humain et druide R

Quand l'Adepte canaliseuse arrive sur le champ de bataille, 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

Adepte canaliseuse {1}{G}

Créature : humain et druide R

Quand l'Adepte canaliseuse arrive sur le champ de bataille, 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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons {B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons 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, vizir des poisons 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, vizir des poisons 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, vizir des poisons 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morteterres d'Ifnir

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B}.
{2}{B}{B}, {T}, sacrifiez un désert : Mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 noire Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 noire Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 noire Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 noire Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari {2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shamane **R**

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}

Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille {B}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. <i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. <i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La vie continue {G}

Éphémère C

Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La vie continue {G}

Éphémère **C**

Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast