Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}

Planeswalker légendaire : Vraska U

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Henrika Domnathi {2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire M

Vol
Au début du combat pendant votre tour, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?
? Chaque joueur sacrifie une créature.
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? Transformez Henrika Domnathi.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène {B}

Créature : vampire et chevalier R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse vengeresse {3}{B}

Créature : ange et cleric U

Vol, contact mortel, célérité
Prédiction {1}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence {2}{B}{B}

Créature légendaire : éthérien et gredin R

Contact mortel
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de peste {2}{B}

Créature : phyrexian et propagateur R

Contact mortel
Au moment où l'Ingénieur de peste arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isareth l'éveilleuse {1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier U

Contact mortel
À chaque fois qu'Isareth l'éveilleuse attaque, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur mana de X ciblée avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestecroc cagoulard {2}{B}

Créature : serpent R

Contact mortel
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varragoth, père Ciel-de-sang {2}{B}

Créature légendaire : démon et gredin R

Contact mortel
Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de bois noueux {G}

Créature : dryade et horreur U

Contact mortel
Délire ? La Dryade de bois noueux gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fynn, le porteur de croc {1}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier U

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renégat de Narnam {G}

Créature : elfe et guerrier U

Contact mortel
Révolte ? Le Renégat de Narnam arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes {3}{G}

Créature : bête R

Mutation {1}{G}{G}
Portée, piétinement
À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Éternel-dieu {3}{G}{G}

Créature légendaire : zombie et dieu M

Contact mortel
Quand Rhonas l'Éternel-dieu arrive sur le champ de bataille, doublez la force de chaque autre créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
Quand Rhonas l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chévill, fléau des monstres {B}{G}

Créature légendaire : humain et gredin M

Contact mortel
Au début de votre entretien, si vos adversaires ne contrôlent pas de permanents avec des marqueurs « prime » sur eux, mettez un marqueur « prime » sur une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
À chaque fois qu'un permanent avec un marqueur « prime » qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe M

Initiative, contact mortel
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem {X}{B}{B}{B}

Rituel M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley {1}{B}{G}

Créature : cauchemar et bête U

Contact mortel, lien de vie
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Thanatophile {2}{B}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à deux cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 3. Mettez un marqueur « contact mortel » sur l'une d'entre elles. Puis mettez un marqueur « menace » sur l'une d'entre elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les morts {X}{X}{B}{B}{B}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.
Miracle {X}{B}{B} (Vous pouvez lancez cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourbiers sifflants

Terrain **R**

Les Bourbiers sifflants arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}{B}{G} : Les Bourbiers sifflants deviennent une créature 2/2 noire et verte Élémental avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

Terrain R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

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}.

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

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

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

Passage de Noirepercée

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska {2}{B}{B}

Éphémère R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

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

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

Action pernicieuse {1}{B}{G}

Enchantement M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin {B}{G}

Éphémère R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens {2}{B}{G}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast