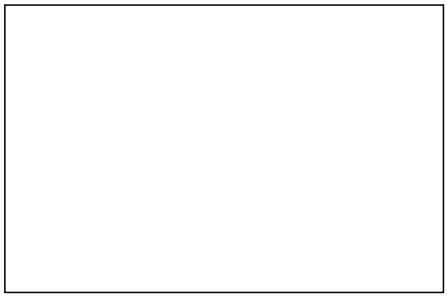
Démon des catastrophes {2}{B}{B}



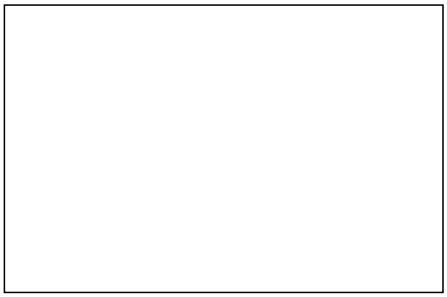
Créature : démon R

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}



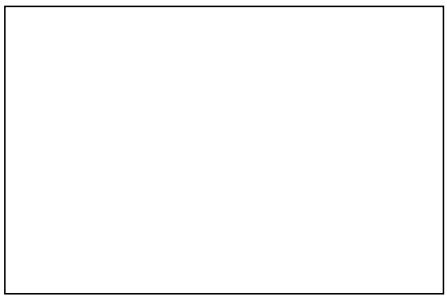
Créature : zombie et crocodile et démon R

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}



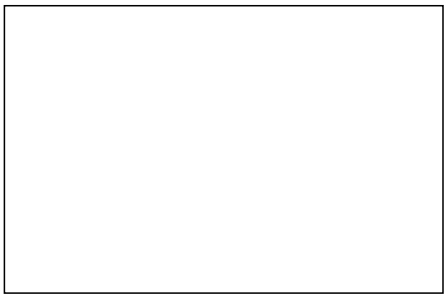
Créature : démon R

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

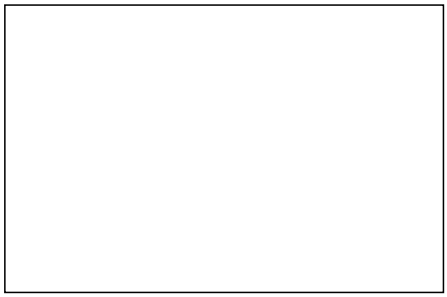
Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout {2}{B}



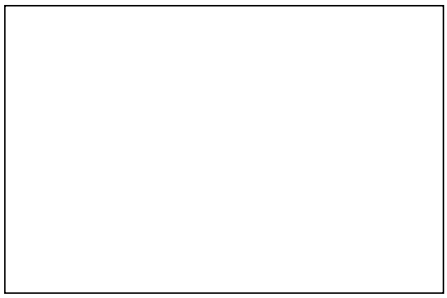
Créature : zombie et crocodile et démon R

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

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

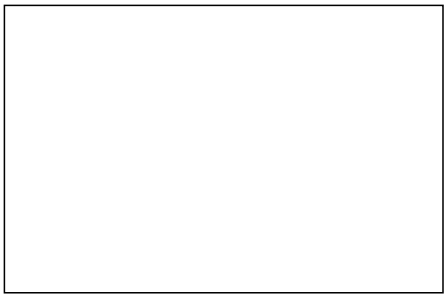
Créature légendaire : humain et clerc M

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

Adepte canaliseuse {1}{G}



Créature : humain et druide R

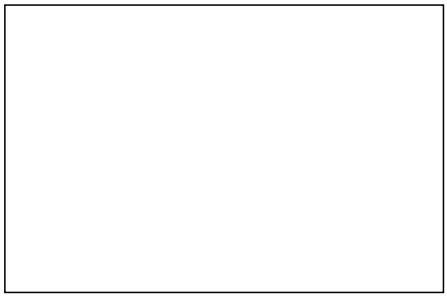
Quand l'Adepte canaliseuse arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adepte canaliseuse : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte canaliseuse {1}{G}



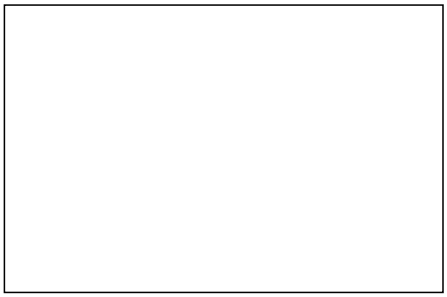
Créature : humain et druide R

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}



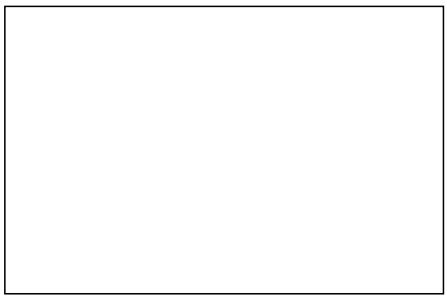
Créature : humain et druide R

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}



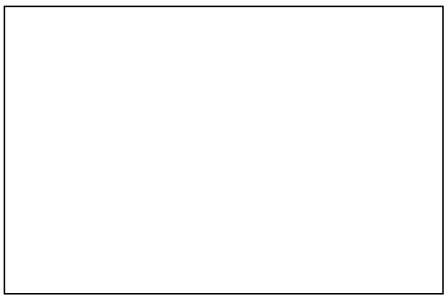
Créature : humain et druide R

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

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

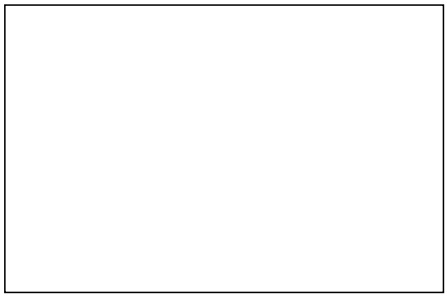
{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



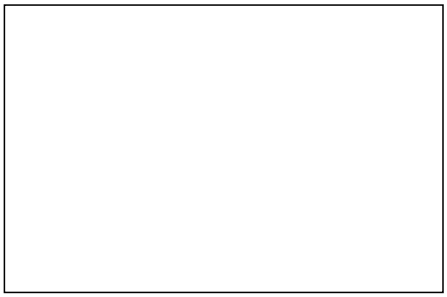
Créature : elfe et druide U

{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}



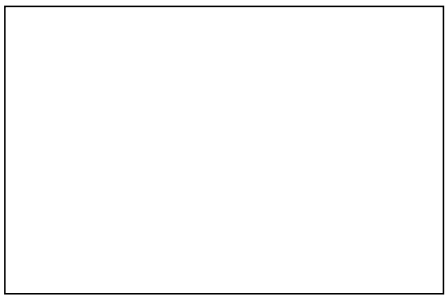
Créature : elfe et druide U

{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}



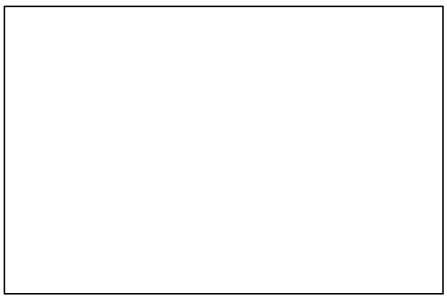
Créature : elfe et druide U

{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

Araignée des obélisques {1}{B}{G}



Créature : araignée U

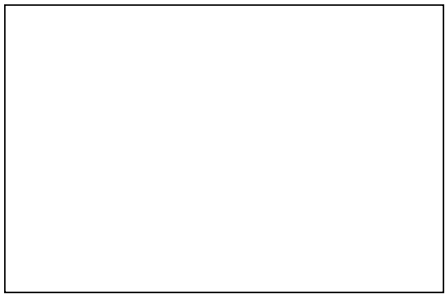
Portée
À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques {1}{B}{G}



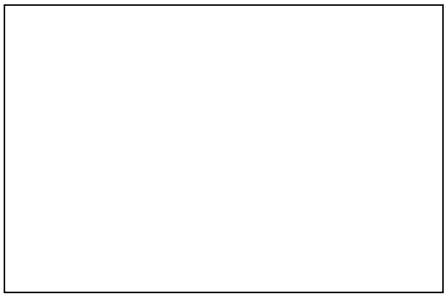
Créature : araignée U

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}



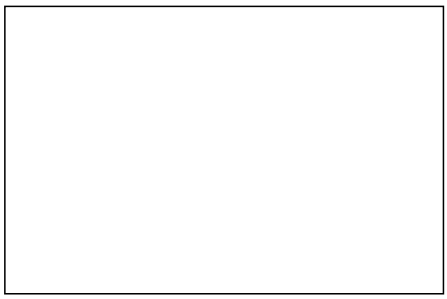
Créature : araignée U

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}



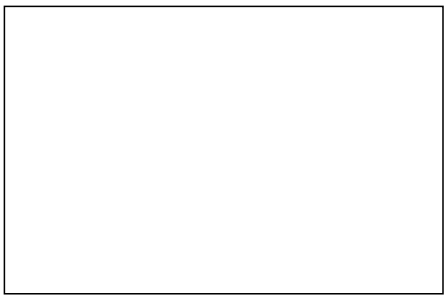
Créature : araignée U

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

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

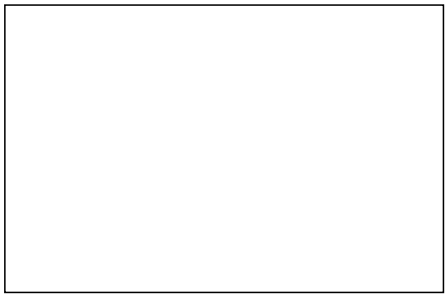
À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons {B}{G}



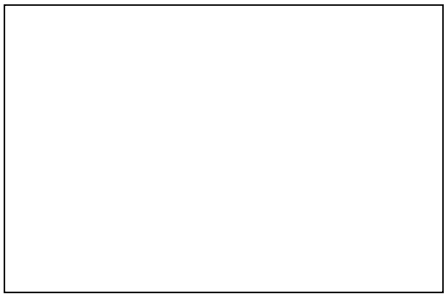
Créature légendaire : humain et clerc R

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}



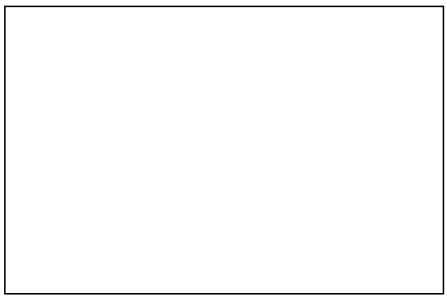
Créature légendaire : humain et clerc R

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}



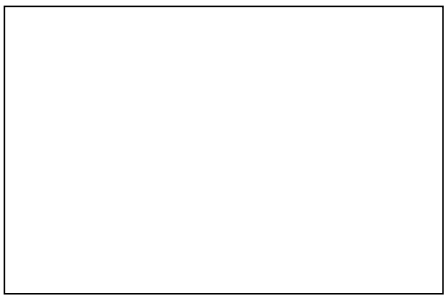
Créature légendaire : humain et clerc R

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

Bastion de Karn



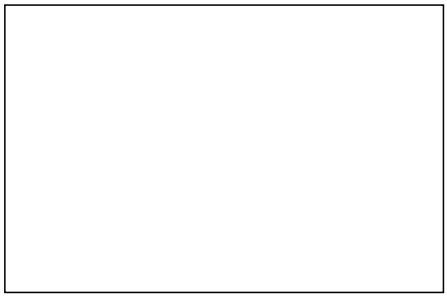
Terrain R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surplomb des Riveteurs

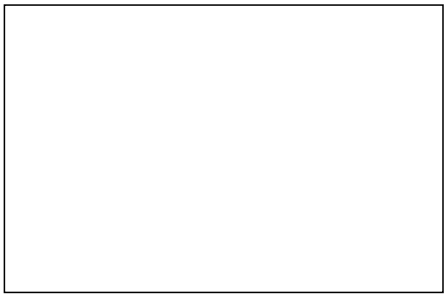


Terrain **C**

Quand le Surplomb des Riveteurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

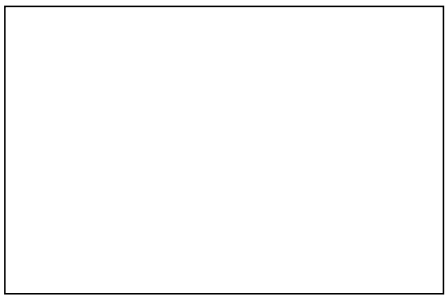


Terrain **C**

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

Campus de Flestrefleur

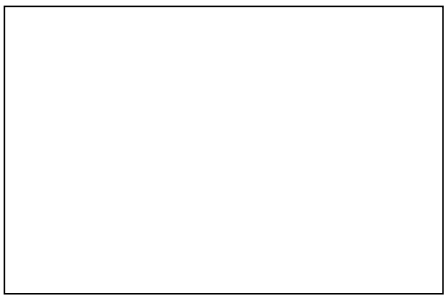


Terrain **C**

Le Campus de Flestrefleur arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



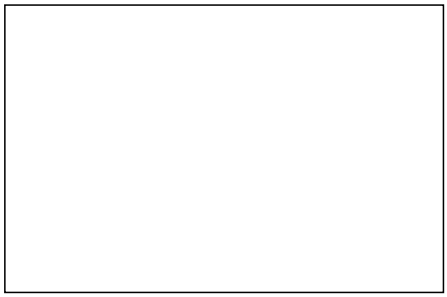
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

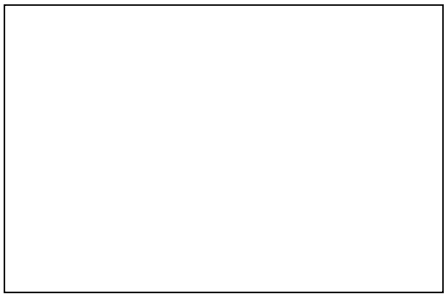


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

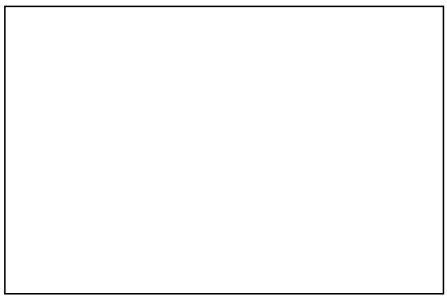


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

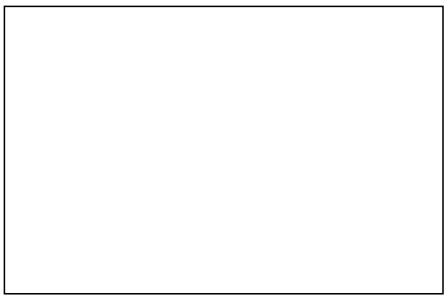


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

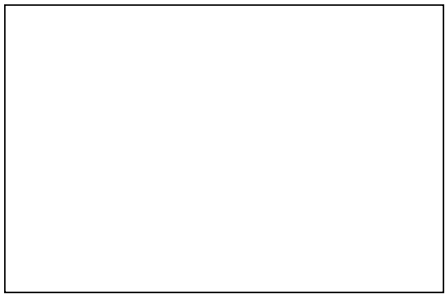


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

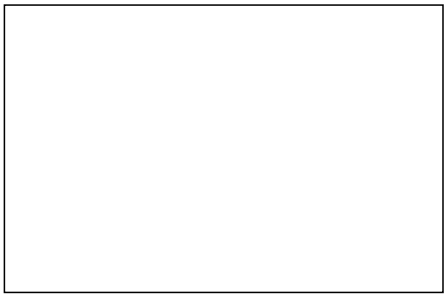


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

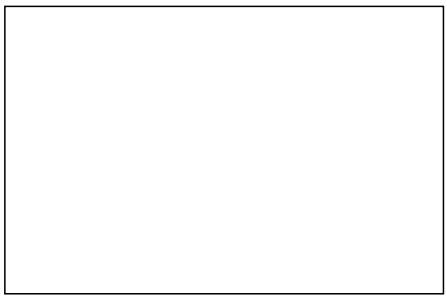


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

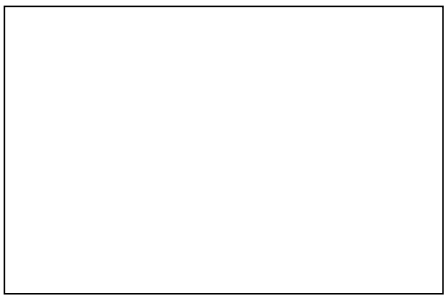


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



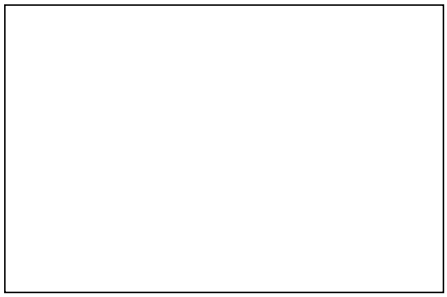
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

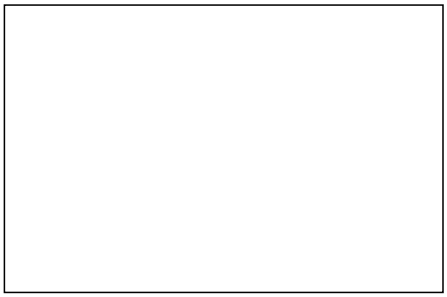


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

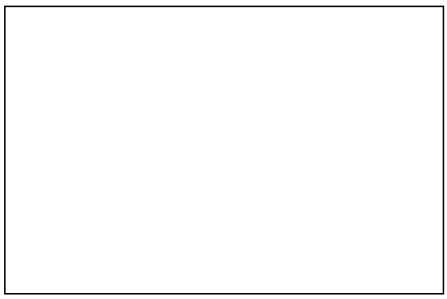


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

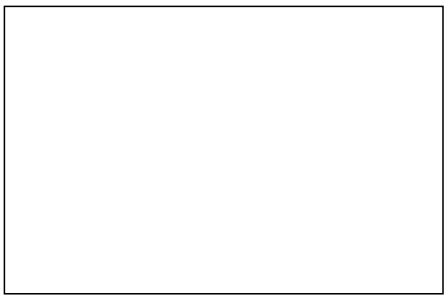


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Morteterres d'Ifnir

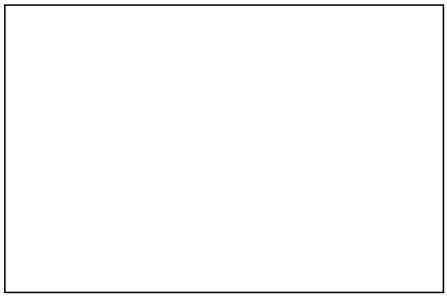
Terrain : désert **U**

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morteterres d'Ifnir

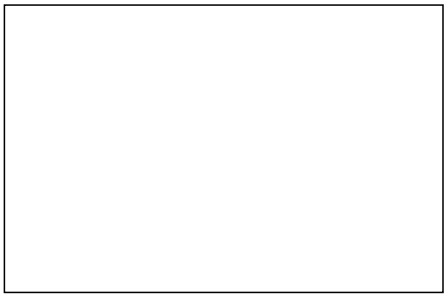


Terrain : désert U

{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

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.

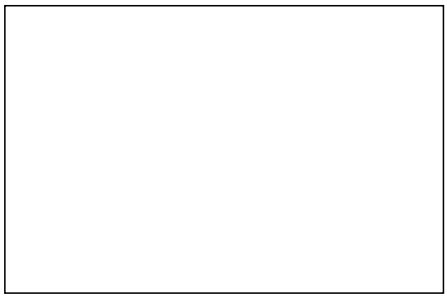
{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-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

Verger infâme



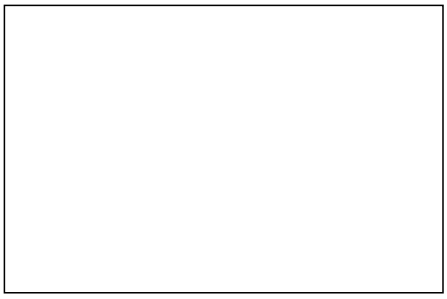
Terrain U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

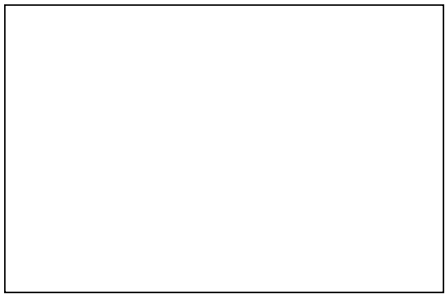
{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

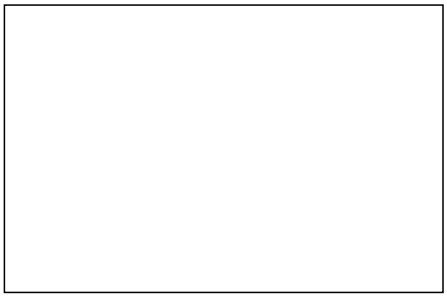


Éphémère **C**

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

Putréfier {1}{B}{G}

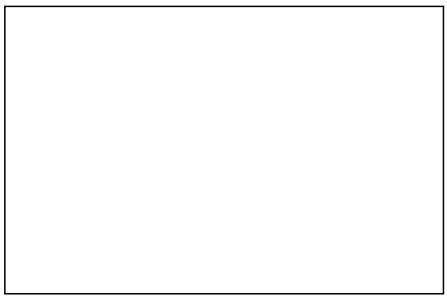


Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

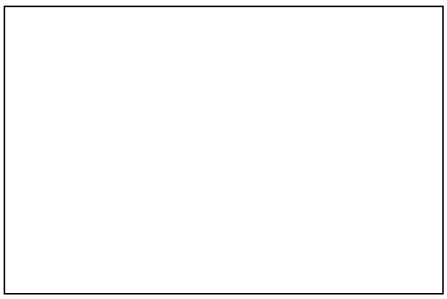


Éphémère **C**

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

Putréfier {1}{B}{G}



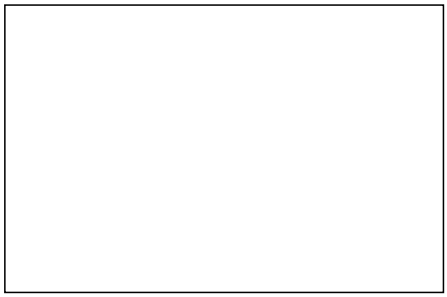
Éphémère **U**

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

Putréfier {1}{B}{G}

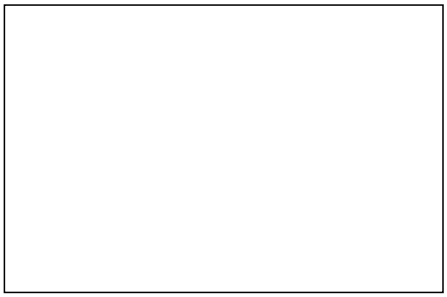


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}

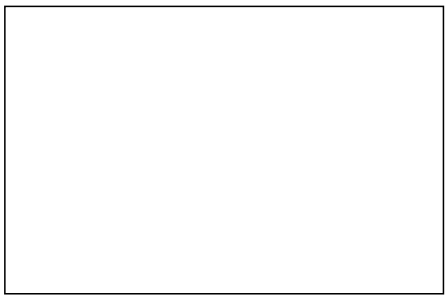


Enchantement U

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

Putréfier {1}{B}{G}

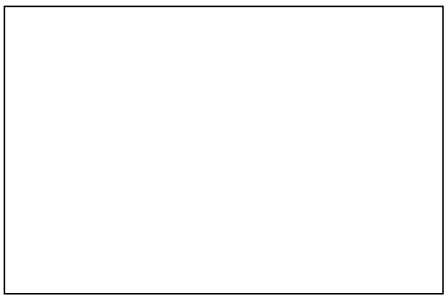


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}



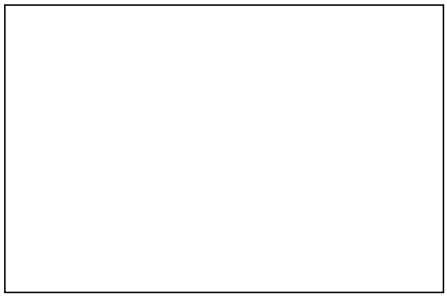
Enchantement U

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

Nid de scarabées {2}{B}

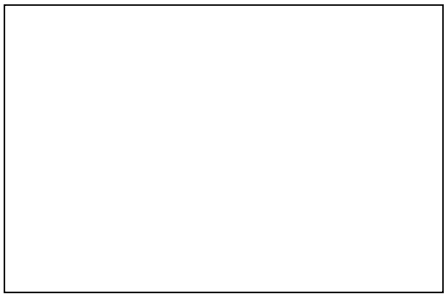


Enchantement U

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

Araignée pêche-ciel {2}{B}{G}



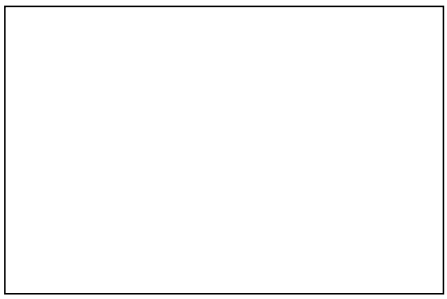
Créature : araignée U

Portée
Quand l'Araignée pêche-ciel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez un permanent non-terrain ciblé.
Quand l'Araignée pêche-ciel meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie pour chaque carte de créature dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, exilez l'Araignée pêche-ciel depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées {2}{B}

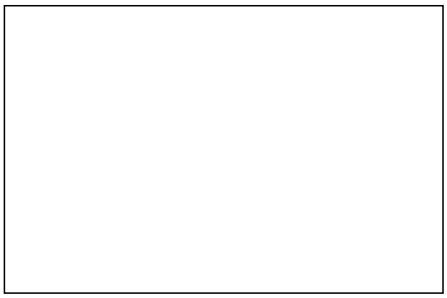


Enchantement U

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

Storrev, liche des Devkarin {1}{B}{B}{G}



Créature : zombie et elfe et sorcier R

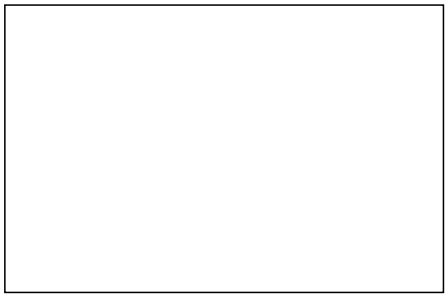
Piétinement
À chaque fois que Storrev, liche des Devkarin inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, renvoyez dans votre main une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière qui n'y a pas été mise pendant ce combat.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan dæmogoth {BG}{BG}{BG}{BG}



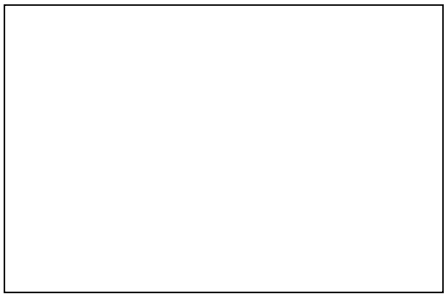
Créature : démon R

À chaque fois que le Titan dæmogoth attaque ou bloque, sacrifiez une créature.

11/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

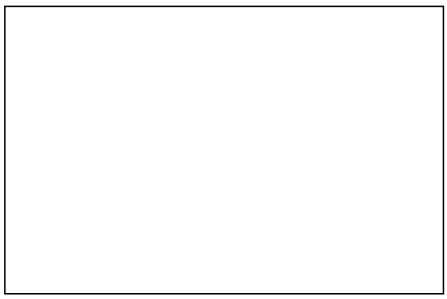


Rituel C

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}

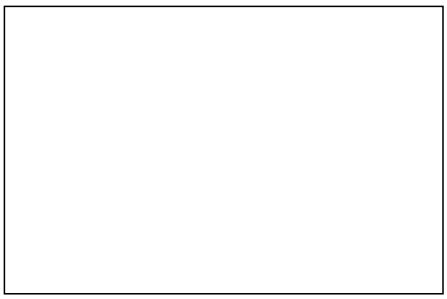


Rituel C

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}



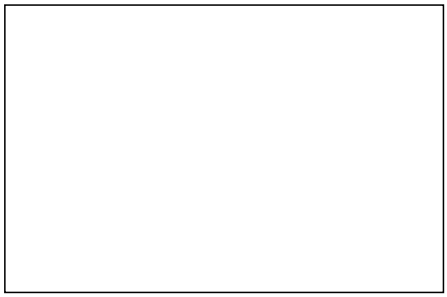
Rituel C

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

Trouvaille {B}{G}

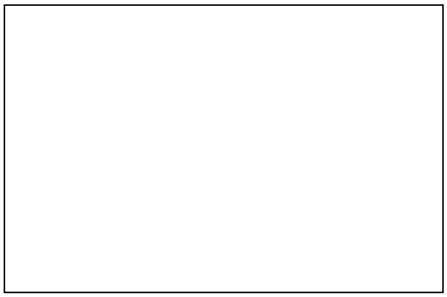


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

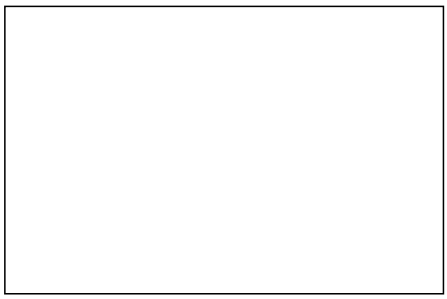


Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille {B}{G}

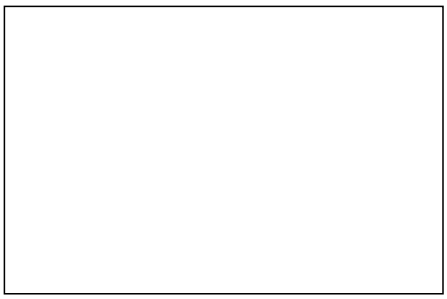


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houlette de la réprobation {2}



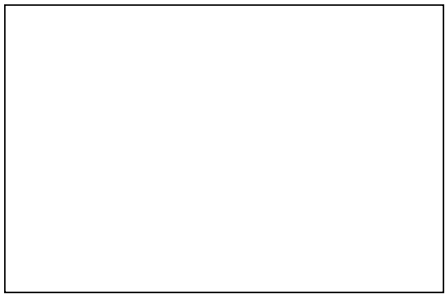
Artefact U

{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houlette de la réprobation {2}



Artefact U

{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast