

Animalcule de sang {B}



Créature : srâne C

Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier {1}{B}{B}



Créature : humain et rebelle et assassin U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animalcule de sang {B}



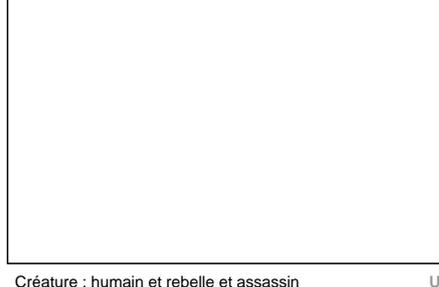
Créature : srâne C

Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier {1}{B}{B}



Créature : humain et rebelle et assassin U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule au foie blanc {2}{B}



Créature neigeuse : zombie C
 {1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald {1}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier R
 Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
 Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
 Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald {1}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier R
 Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
 Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
 Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}

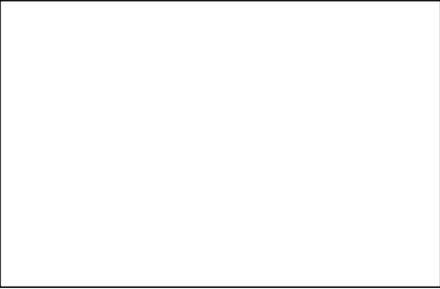


Créature : zombie C
 Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}



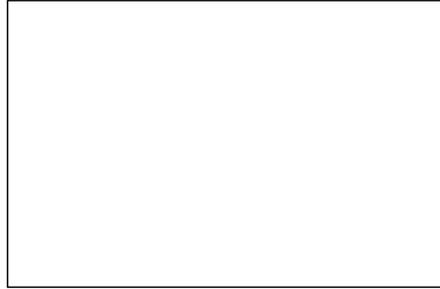
Créature : zombie **C**

Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larve mortelle {2}{B}



Créature : insecte **C**

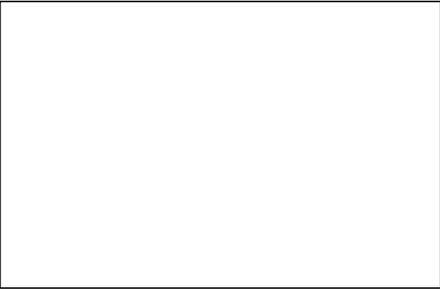
Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand la Larve mortelle meurt, si elle n'avait aucun marqueur « temps » sur elle, créez un jeton de créature 6/1 verte Insecte avec le linceul. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir {4}{B}{B}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

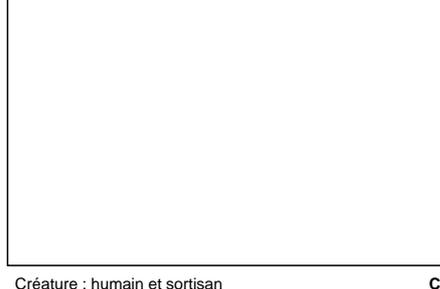
Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonmage d'Urborg {2}{B}



Créature : humain et sortisan **C**

{2}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Chaque autre joueur perd 2 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonmage d'Urborg {2}{B}



Créature : humain et sortisan C

{2}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Chaque autre joueur perd 2 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



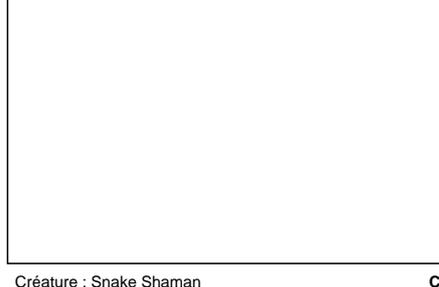
Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage

{1}{G}

Créature : chien de chasse

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage

{1}{G}

Créature : chien de chasse

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de l'Ouktabi

{G}

Créature : drakôn

C

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de l'Ouktabi {G}



Créature : drakôn C

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shaman C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shaman C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

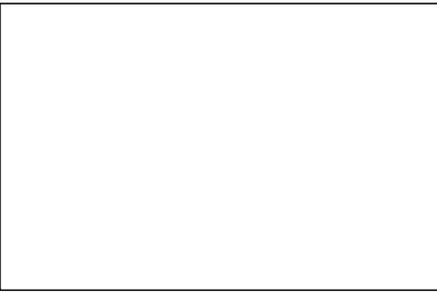
Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard de la cour

{2}{U}



Créature : vedalken et chevalier

U

Vigilance

Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

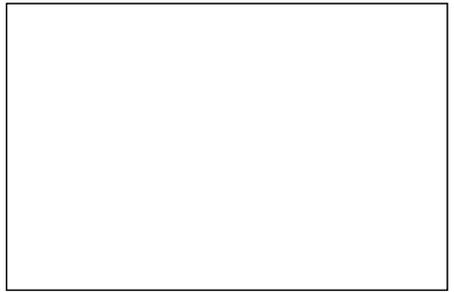
Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {W} ait été dépensé pour le lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir

{W}



Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard de la cour

{2}{U}



Créature : vedalken et chevalier

U

Vigilance

Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {W} ait été dépensé pour le lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante

{1}{B}{G}



Créature : plante et zombie

C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

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

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collusion démoniaque

{3}{B}{B}



Rituel

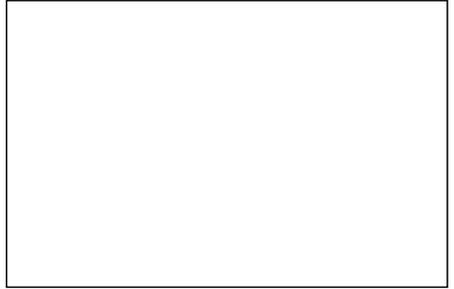
R

Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de
créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière
sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille,
renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de
son propriétaire.

(T) : Ajoutez (U){B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

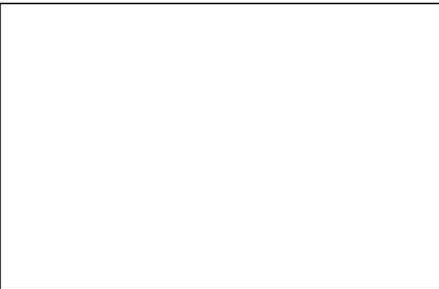
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

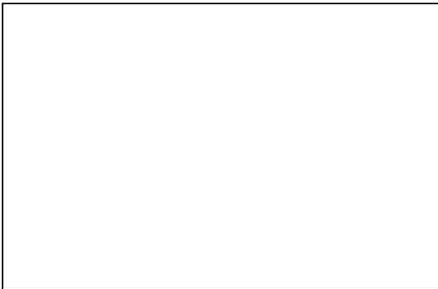
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



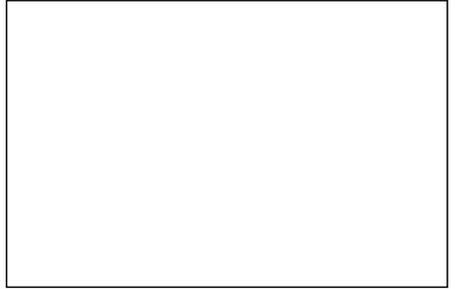
Terrain de base : forêt

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



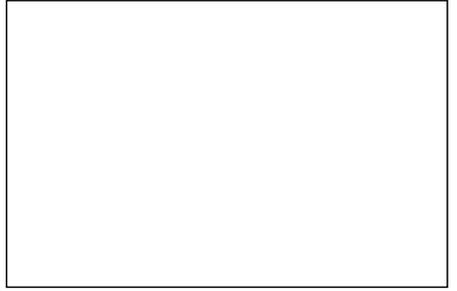
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



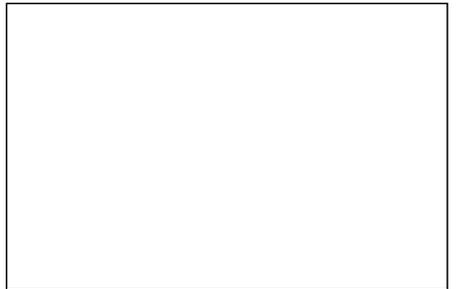
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage gelé



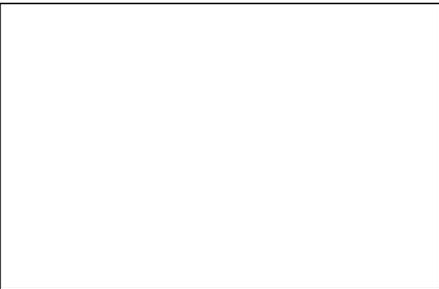
Terrain neigeux

U

Le Marécage gelé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres des déçus

{2}



Artefact

R

Au moment où les Cendres des déçus arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Chaque carte de créature dans votre cimetière a le type de créature choisi en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres des déchus

{2}



Artefact

R

Au moment où les Cendres des déchus arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Chaque carte de créature dans votre cimetière a le type de créature choisi en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché au clair de lune

{3}{B}{B}



Éphémère

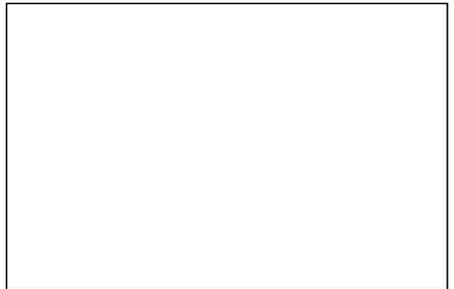
R

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque carte, mettez cette carte dans votre cimetière à moins que vous ne payiez 2 points de vie. Mettez ensuite le reste dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrée ensorcelée

{2}{G}{G}



Enchantement

R

N'importe quel joueur peut lancer des sorts de créature de valeur de mana inférieure ou égale à 3 sans payer leurs coûts de mana et comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrée ensorcelée

{2}{G}{G}



Enchantement

R

N'importe quel joueur peut lancer des sorts de créature de valeur de mana inférieure ou égale à 3 sans payer leurs coûts de mana et comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast