

Banshee de Morkrut

{3}{B}{B}

Créature : esprit

U

Morbidité ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charançon de cervelle

{3}{B}

Créature : insecte

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Sacrifiez le Charançon de cervelle : Le joueur ciblé se défait de deux cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de Morkrut

{3}{B}{B}

Créature : esprit

U

Morbidité ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Griselbrand

{1}{B}

Créature : humain et clerc

U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Griselbrand

{1}{B}

Créature : humain et clerc

U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim dévorant

{1}{B}{B}

Créature : insecte

C

Vol

Sacrifiez une créature : L'Essaim dévorant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim dévorant

{1}{B}{B}

Créature : insecte

C

Vol

Sacrifiez une créature : L'Essaim dévorant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule sur le sentier de la guerre

{2}{B}

Créature : zombie

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule sur le sentier de la guerre
{2}{B}

Créature : zombie
C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens
{B}

Créature : rat
C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag
{1}{B}

Créature : humain et clerc
R

Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable
{1}{B}

Créature : squelette et guerrier
U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable

{1}{B}

Créature : squelette et guerrier

U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard de Cerclecreux

{3}{G}{G}

Créature : élémental

U

Morbidité ? Quand le Charognard de Cerclecreux arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de Somberwald

{4}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Morbidité ? L'Araignée de Somberwald arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si une créature est morte ce tour-ci.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard de Cerclecreux

{3}{G}{G}

Créature : élémental

U

Morbidité ? Quand le Charognard de Cerclecreux arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limier des sylves

{3}{G}

Créature : humain et éclairéur

C

Morbidité ? Quand le Limier des sylves arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, renvoyez une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

{4}{G}{G}{G}

Créature : insecte

R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limier des sylves

{3}{G}

Créature : humain et éclairéur

C

Morbidité ? Quand le Limier des sylves arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, renvoyez une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois

{2}{G}{G}

Créature : sylvin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu’une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois

{2}{G}{G}

Créature : sylvin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier peautride

{3}{G}

Créature : sanglier

C

Piétinement

Morbidité ? Le Sanglier peautride arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui si une créature est morte ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier peautride

{3}{G}

Créature : sanglier

C

Piétinement

Morbidité ? Le Sanglier peautride arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui si une créature est morte ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée

{1}{G}

Créature : serpent

C

Flash

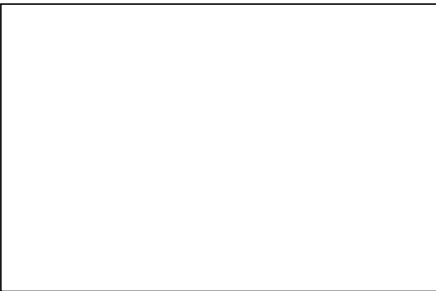
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faites un vœu !

{3}{G}



Rituel

U

Renvoyez deux cartes choisies au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

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

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



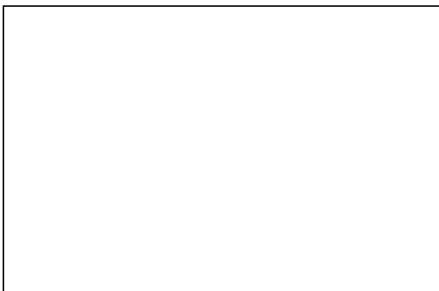
Terrain de base : forêt

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



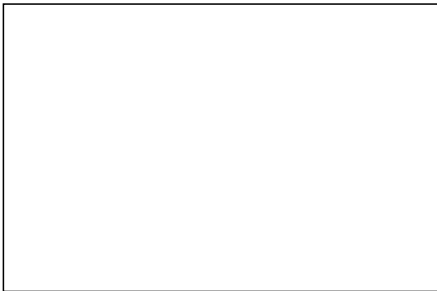
Terrain de base : marais

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

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

Haubert de maille de démon

{4}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +4/+2.

Équipement ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

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

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

