

Carapace de nantuko {2}{B}



Créature : zombie et insecte **C**

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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 défausse de deux cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko {2}{B}



Créature : zombie et insecte **C**

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Maraudeur ogre {1}{B}{B}

Créature : ogre et guerrier U

À chaque fois que le Maraudeur ogre attaque, il acquiert « Le Maraudeur ogre ne peut pas être bloqué » jusqu'à la fin du tour à moins que le joueur défenseur ne sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skírsdag {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

Oursin de bile {B}

Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

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

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

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

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

Blastoderme

{2}{G}{G}



Créature : bête

C

Linceul

Évanescence 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Llanowar

{G}



Créature : elfe et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blastoderme

{2}{G}{G}



Créature : bête

C

Linceul

Évanescence 3

5/5

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

Guivre d'ossuaire

{1}{G}

Créature : guivre

U

La force et l'endurance de la Guivre d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

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 éclairé

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

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

Mycoloth

{3}{G}{G}

Créature : fungus

R

Dévorement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

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

Créature : insecte

R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exiliez-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

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

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C

Portée, contact mortel

1/2

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

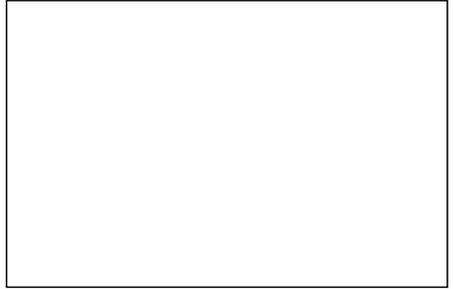
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

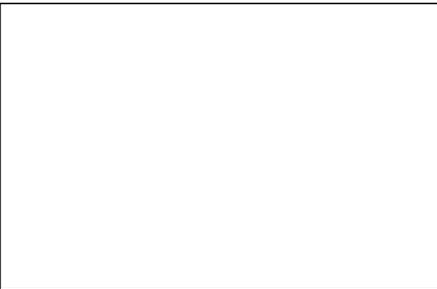
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

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

Veille de caravane

{G}



Rituel

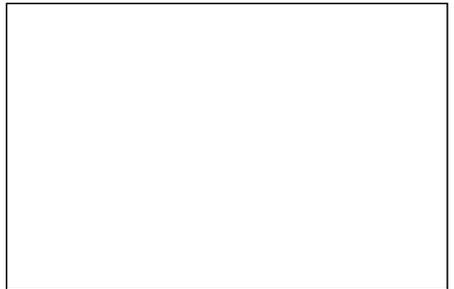
C

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



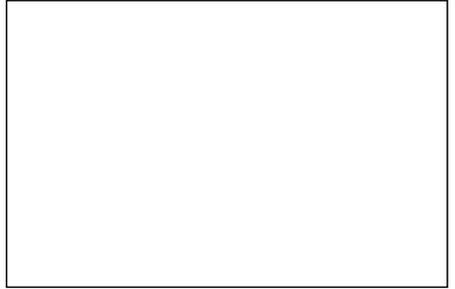
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



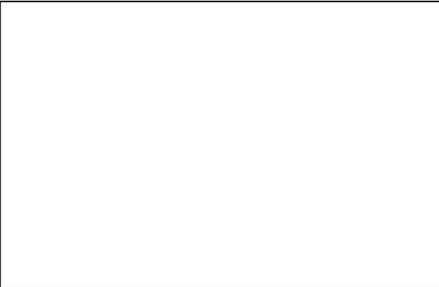
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



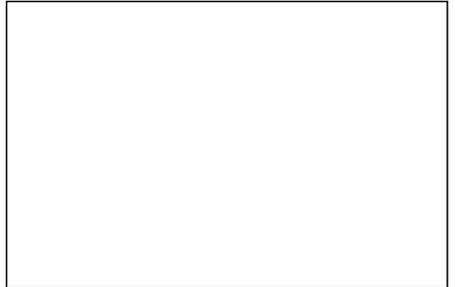
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



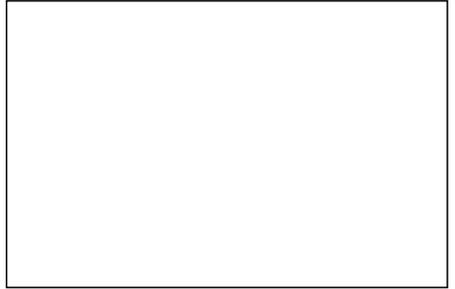
Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



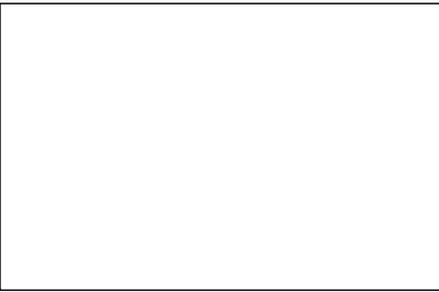
Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

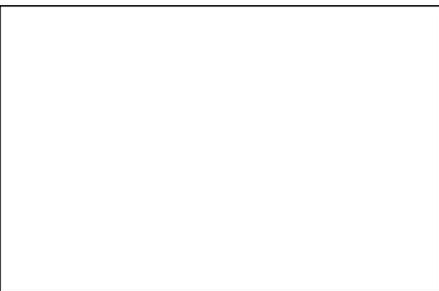
{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défait d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



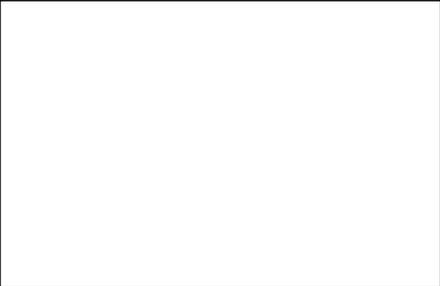
Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

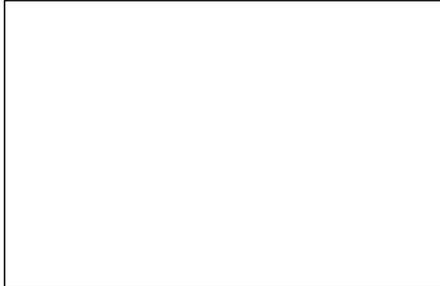
Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

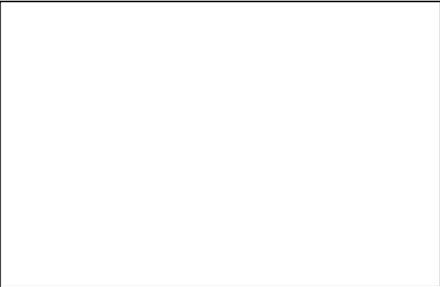
Poids mort {B}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

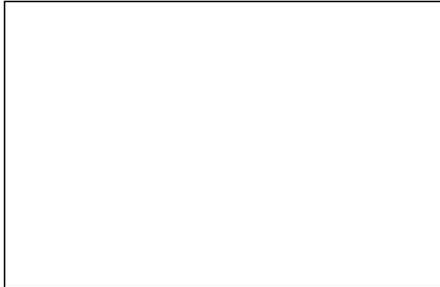
Poids mort {B}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

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

