

Cracheuse de fumée {B}

Créature : phyrexian et horreur C

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}

Créature : phyrexian et horreur C

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}

Créature : phyrexian et horreur C

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse {3}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

M

Vol

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.

6/6

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 moucheté

{2}{G}

Créature : sanglier

C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

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

Sanglier moucheté

{2}{G}

Créature : sanglier

C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

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

Sanglier peautride{3}{G}

Créature : sanglierC

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 : serpentC

Flash

Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier peautride{3}{G}

Créature : sanglierC

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 : serpentC

Flash

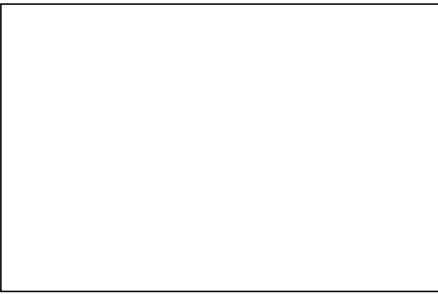
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

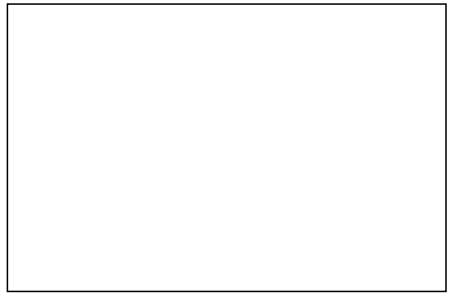
C

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

Chasseur chassé

{G}



Rituel

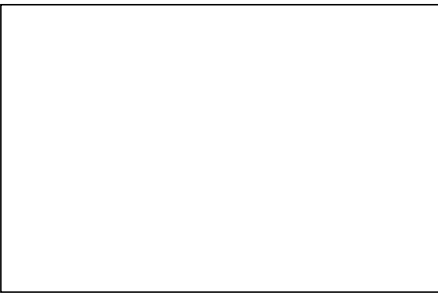
C

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

Chasseur chassé

{G}



Rituel

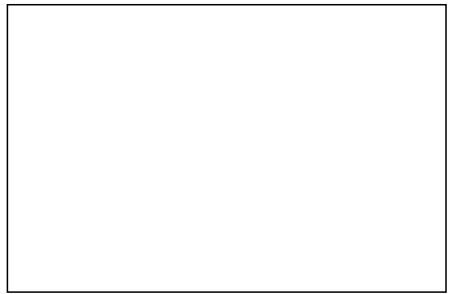
C

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

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

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

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

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

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

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

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

Forêt



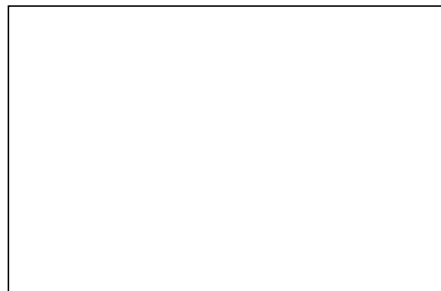
Terrain de base : forêt

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



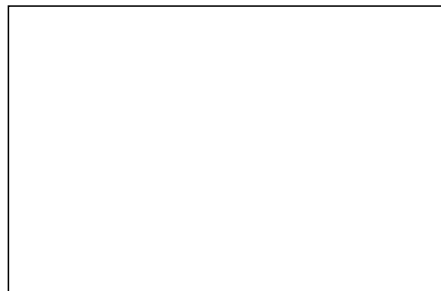
Terrain de base : forêt

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

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

Mortépode
{2}

Artefact : équipement
U

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortépode
{2}

Artefact : équipement
U

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {2}

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

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

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

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

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

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise arachnide

{2}{G}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise arachnide

{2}{G}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise arachnide

{2}{G}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

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

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast