

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

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

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

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian

{1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur

C

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian

{1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur

C

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian

{1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur

C

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur C

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimgrin, né des cadavres

{3}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

M

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche de Havengul{3}{U}{B}

Créature : zombie et sorcierM

{1} : Vous pouvez lancer une carte de créature ciblée dans un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette carte ce tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les capacités activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil{X}{B}{B}

RituelR

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche de Havengul{3}{U}{B}

Créature : zombie et sorcierM

{1} : Vous pouvez lancer une carte de créature ciblée dans un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette carte ce tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les capacités activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil{X}{B}{B}

RituelR

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

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

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



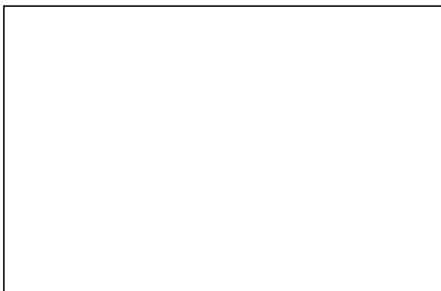
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



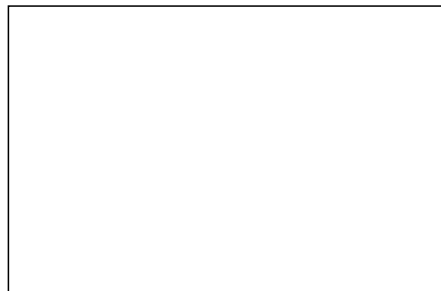
Terrain de base : forêt

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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dais du sacrifice

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur « charge » sur le Dais du sacrifice.

{1}, sacrifiez le Dais du sacrifice : Piochez une carte pour chaque marqueur « charge » sur le Dais du sacrifice.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dais du sacrifice
{2}

Artefact
U

{T}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur « charge » sur le Dais du sacrifice.

{1}, sacrifiez le Dais du sacrifice : Piochez une carte pour chaque marqueur « charge » sur le Dais du sacrifice.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiéode
{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

Mortiéode
{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

Garruk l'Implacable
{3}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk
M

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

0 : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

0 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk l'Implacable

{3}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

0 : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

0 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

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

Garruk l'Implacable

{3}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

0 : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

0 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

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

Fatale glissade
{B}

Éphémère
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Morbidité ? 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

Fatale glissade
{B}

Éphémère
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Morbidité ? 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

Fatale glissade
{B}

Éphémère
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Morbidité ? 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

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

Morguesort

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll

{2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamanes

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll

{2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamanes

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll

{2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamanes

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse

{B}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexien et zombie et elfe

M

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse

{B}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe

M

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

