

Démon d'offresang

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

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

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

Seigneur démon de Cendregueule	{2}{B}{B}
Créature : démon R Vol Quand le Seigneur démon de Cendregueule arrive sur le champ de bataille, exilez-le à moins que vous ne sacrifiez une autre créature. 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.)	
5/4	

Âme des moissons

{4}{G}{G}



Créature : élémental R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

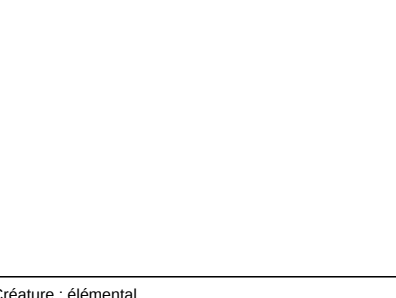
6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon de Cendregueule	{2}{B}{B}
	
Créature : démon	R
Vol	
Quand le Seigneur démon de Cendregueule arrive sur le champ de bataille, exilez-le à moins que vous ne sacrifiez une autre créature. 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.)	
5/4	

Âme des moissons

{4}{G}{G}



Créature : élémental R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur

{G}{G}{G}

Créature : limon

R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur

{G}{G}{G}

Créature : limon

R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur

{G}{G}{G}

Créature : limon

R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur

{G}{G}{G}

Créature : limon

R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

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

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

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

Vorapède

{2}{G}{G}{G}

Créature : insecte

M

Vigilance, piétinement

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.)

5/4

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

Vorapède

{2}{G}{G}{G}

Créature : insecte

M

Vigilance, piétinement

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.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorapède

{2}{G}{G}{G}

Créature : insecte

M

Vigilance, piétinement

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.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

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 Noirsoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

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 Noirsoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

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

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

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{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

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



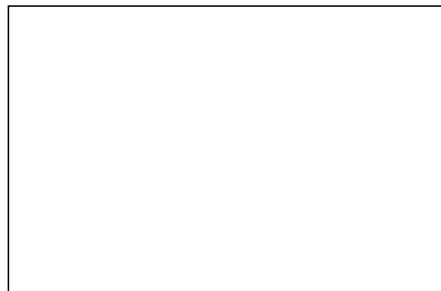
Terrain de base : marais

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

Tombeau luxuriant



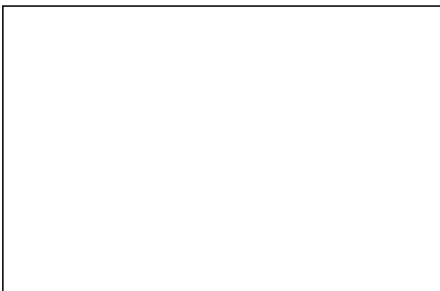
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



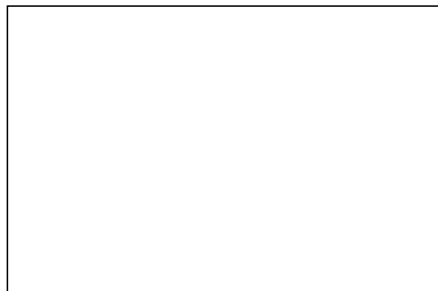
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis mettez sur le champ de bataille un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis mettez sur le champ de bataille un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast