Berger des défunts {5}{B}{B}

Créature : avatar R

À chaque fois que le Berger des défunts inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer dans votre main toutes les cartes de créature qui ont été mises dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.
{B}, sacrifiez une autre créature : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

8/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Endrek Sahr, maître reproducteur {4}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez X jetons de créature 1/1 noire Srâne, X étant la valeur de mana de ce sort.
Quand vous contrôlez au moins sept srânes, sacrifiez Endrek Sahr, maître reproducteur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cafard éternel {1}{B}{B}

Créature : insecte R

Quand le Cafard éternel meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cagoularde {4}{B}

Créature : horreur U

L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou est à égalité pour le plus grand nombre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ophiomancienne {2}{B}

Créature : humain et shamane R

Au début de chaque entretien, si vous ne contrôlez aucun serpent, créez un jeton de créature 1/1 noire Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hua Tuo, médecin honoré {1}{G}{G}

Créature légendaire : humain R

{T} : Mettez une carte de créature ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. N'activez que pendant votre tour, avant la déclaration des attaquants.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleciel elfe {G}

Créature : elfe et guerrier C

{4}{G}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du jade {1}{G}

Créature : humain et shamane C

{2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saurien couveur {2}{G}{G}

Créature : lézard R

Au début de chaque étape de fin, chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-jeton qu'il possède.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érfrit capricieux {4}{R}{R}

Créature : érfrit R

Au début de votre entretien, choisissez un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez et jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vous ne contrôlez pas. Détruisez l'un d'eux au hasard.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll au rabais {2}{G}{G}

Créature : troll et guerrier R

Quand le Troll au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée quatre jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.
{G} : Régénérez le Troll au rabais.

8/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.
{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise {4}{R}{R}

Créature : géant R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Golgari {BG}{BG}

Créature : elfe et shamane U

{4}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{4}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental du feu souterrain {4}{B}{R}

Créature : élémental U

{X}{X}{1} : Détruisez un artefact ciblé ou une créature ciblée avec une valeur de mana de X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du charnier {4}{B}{R}{G}

Créature : guivre R

Piétinement
À chaque fois que la Guivre du charnier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prossh, pillard céleste de Kher {3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon M

Quand vous lancez ce sort, créez X jetons de créature 0/1 rouge Kobold appelés Kobolds de Castel Kher, X étant la quantité de mana dépensée pour le lancer.
Vol
Sacrifiez une autre créature : Prossh, pillard céleste de Kher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne d'effroi {2}{B}

Rituel C

Toutes les créatures acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.
Recyclage {1}{B}
Quand vous recyclez l'Hymne d'effroi, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar portemort {4}{B}{R}

Créature : zombie et bête R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Thoctar portemort.
Retirez un marqueur +1/+1 du Thoctar portemort : Le Thoctar portemort inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutinerie de masse {3}{R}{R}

Rituel R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari

Terrain C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie

Terrain **U**

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}.
Greffe 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Jund

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum

Terrain U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou

Terrain U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel du carnage {2}

Artefact U

{3}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière à peste {3}

Artefact R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste.
{1}{B}{G} : Mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste ou retirez-lui un marqueur « peste. »
Quand la Chaudière à peste a au moins trois marqueurs « peste » sur elle, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pot de globes oculaires {3}

Artefact R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez deux marqueurs « globe oculaire » sur le Pot de globes oculaires.
{3}, {T}, retirez tous les marqueurs « globe oculaire » du Pot de globes oculaires : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de marqueurs « globe oculaire » retirés de cette manière. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire {2}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jund {B}{R}{G}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Le Charme de Jund inflige 2 blessures à chaque créature.
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Famille d'accueil {2}{G}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des sépultures apparentes {2}{B}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut créer un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fécondité {2}{G}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature peut piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cycle alimentaire {2}{G}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur primordiale {4}{G}

Enchantement R

Si au moins un jeton devait être créé, créez deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre nocturne {G}{G}

Enchantement C

{1}, exilez deux cartes de créature d'un cimetière unique : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins {1}{R}

Enchantement R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébration du fourneau {1}{R}{R}

Enchantement U

À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, la Célébration du fourneau inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres du sang {3}{R}{R}

Enchantement U

{1}{R}, sacrifiez une créature : Les Sacres du sang infligent 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du chaos {2}{R}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast