

Braconnière de gibier {3}{B}



Créature : humain et soldat C

{1}, {T}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature. Piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de malveillance {1}{B}



Créature : esprit C

Quand l'Esprit de malveillance meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braconnière de gibier {3}{B}



Créature : humain et soldat C

{1}, {T}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature. Piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de malveillance {1}{B}



Créature : esprit C

Quand l'Esprit de malveillance meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de malveillance {1}{B}



Créature : esprit C

Quand l'Esprit de malveillance meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineuse de Liliana {2}{B}



Créature : humain et sorcier U

Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Liliana que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de malveillance {1}{B}



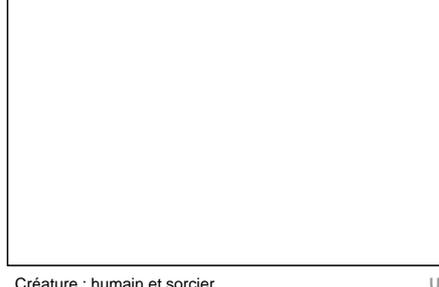
Créature : esprit C

Quand l'Esprit de malveillance meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineuse de Liliana {2}{B}



Créature : humain et sorcier U

Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Liliana que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineuse de Liliana {2}{B}

Créature : humain et sorcier U

Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Liliana que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noire masquée {1}{B}

Créature : humain et gremlin C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

{2}{B} : La Garde noire masquée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noire masquée {1}{B}

Créature : humain et gremlin C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

{2}{B} : La Garde noire masquée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noire masquée {1}{B}

Créature : humain et gremlin C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

{2}{B} : La Garde noire masquée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noire masquée {1}{B}



Créature : humain et gremlin C

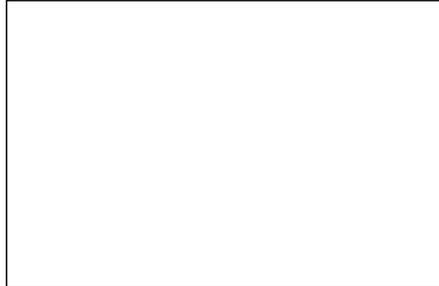
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

{2}{B} : La Garde noire masquée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gourmet d'entrailles {4}{B}{B}



Créature : démon U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Vol, piétinement

Quand le Gourmet d'entrailles arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gourmet d'entrailles {4}{B}{B}



Créature : démon U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

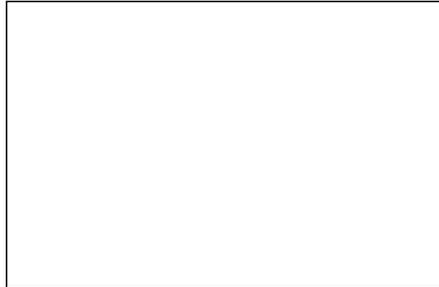
Vol, piétinement

Quand le Gourmet d'entrailles arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médecin sinistre {B}



Créature : zombie C

Quand le Médecin sinistre meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médecin sinistre {B}



Créature : zombie C

Quand le Médecin sinistre meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte-étendard de Liliانا {2}{B}



Créature : zombie et chevalier R

Flash

Quand le Porte-étendard de Liliانا arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes, X étant le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médecin sinistre {B}



Créature : zombie C

Quand le Médecin sinistre meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphérapode durable {1}{B}



Créature : insecte C

{4}{B} : Renvoyez le Sphérapode durable depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphéropode durable {1}{B}



Créature : insecte C

{4}{B} : Renvoyez le Sphéropode durable depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tireuse d'élite en maraude {3}{B}



Créature : humain et assassin C

Flash

Quand la Tireuse d'élite en maraude arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphéropode durable {1}{B}



Créature : insecte C

{4}{B} : Renvoyez le Sphéropode durable depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tireuse d'élite en maraude {3}{B}



Créature : humain et assassin C

Flash

Quand la Tireuse d'élite en maraude arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris selon Liliana

{3}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez la créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, mage de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris selon Liliana

{3}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez la créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, mage de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

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
{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
{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
{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
{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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



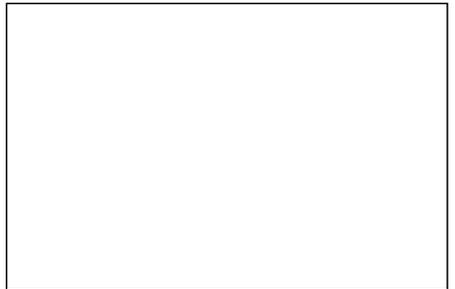
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, mage de mort

{4}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Renvoyez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-3} : Détruisez la créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

{-7} : L'adversaire ciblé perd 2 points de vie pour chaque carte de créature dans son cimetière.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide improbable

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de l'alchimiste

{B}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert, selon votre choix, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'une créature avec le contact mortel inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par une créature avec le lien de vie font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide improbable

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de l'alchimiste

{B}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert, selon votre choix, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'une créature avec le contact mortel inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par une créature avec le lien de vie font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte démoniaque

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.

Vous pouvez lancer l'Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

