


Adversaire souillé {1}{B}



Créature : zombie **M**


Contact mortel

Quand l'Adversaire souillé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{B} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire souillé, puis créez deux fois ce nombre de jetons de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B}



Créature : zombie et chevalier **U**

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}

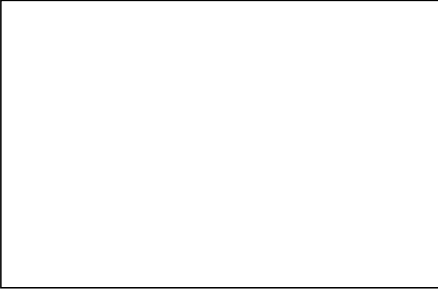
Éphémère : aventure

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire souillé {1}{B}



Créature : zombie **M**

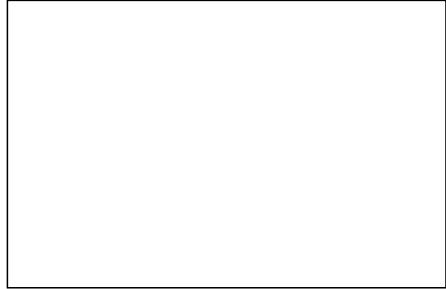
Contact mortel

Quand l'Adversaire souillé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{B} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire souillé, puis créez deux fois ce nombre de jetons de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B}



Créature : zombie et chevalier **U**

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}

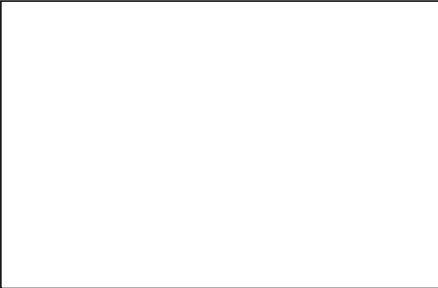
Éphémère : aventure

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B}



Créature : zombie et chevalier U
 Contact mortel

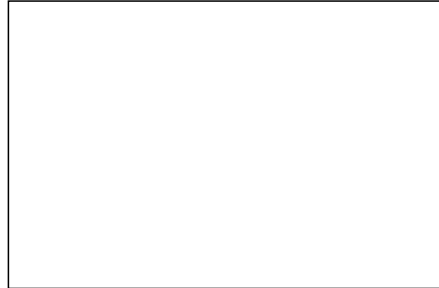
Perspicacité profane {2}{B}
 Éphémère : aventure

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}




Créature : éthérien et vampire U
 Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}




Créature : éthérien et vampire U
 Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}



Créature : éthérien et vampire U
 Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de peste

{2}{B}



Créature : phyrexian et propagateur

R

Contact mortel

Au moment où l'Ingénieur de peste arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur

M

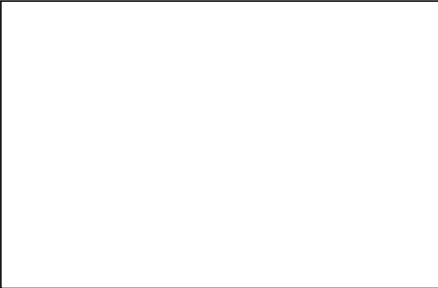
Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur **M**


Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur **M**


Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur **M**

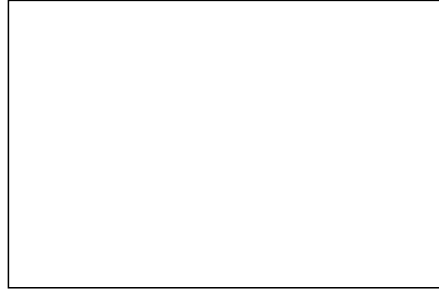
Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}



Créature : vampire **U**


Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}



Créature : vampire U


Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}



Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.


Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}



Créature : vampire U


Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}



Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.


Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons {2}{G}



Créature : insecte R


Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons {2}{G}



Créature : insecte R

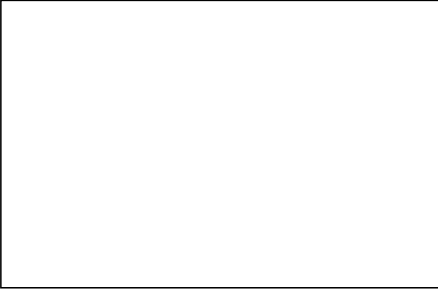
Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons {2}{G}



Créature : insecte R

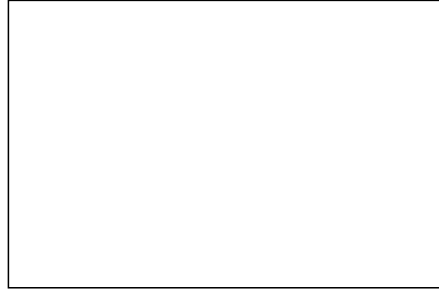
Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons {2}{G}



Créature : insecte R

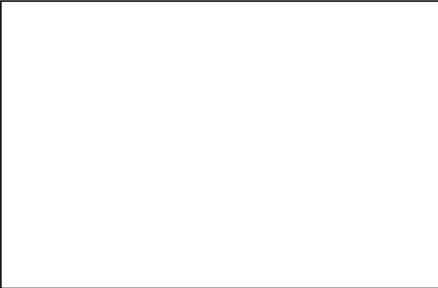
Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur d'Ulvenwald {G}



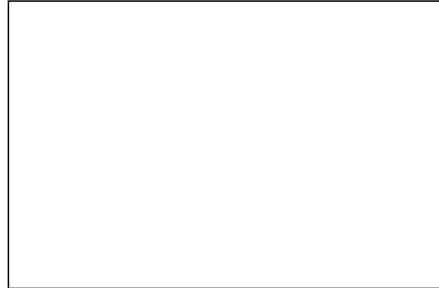
Créature : humain et shaman R

{1}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur d'Ulvenwald {G}




Créature : humain et shaman R

{1}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur d'Ulvenwald {G}




Créature : humain et shaman R

{1}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chéveill, fléau des monstres {B}{G}



Créature légendaire : humain et gredin M

Contact mortel

Au début de votre entretien, si vos adversaires ne contrôlent pas de permanents avec des marqueurs « prime » sur eux, mettez un marqueur « prime » sur une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois qu'un permanent avec un marqueur « prime » qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chéveill, fléau des monstres

{B}{G}

Créature légendaire : humain et gredin **M**

Contact mortel

Au début de votre entretien, si vos adversaires ne contrôlent pas de permanents avec des marqueurs « prime » sur eux, mettez un marqueur « prime » sur une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois qu'un permanent avec un marqueur « prime » qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}

Créature : cauchemar et bête **U**

Contact mortel, lien de vie

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

2/3

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

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}

Créature : cauchemar et bête **U**

Contact mortel, lien de vie

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de défi

{2}{G}

Rituel

U

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.
Férocité ? Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de défi

{2}{G}

Rituel

U

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.
Férocité ? Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {G}.
Transfert ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



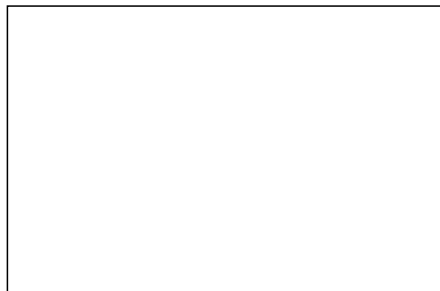
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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 verdoyantes



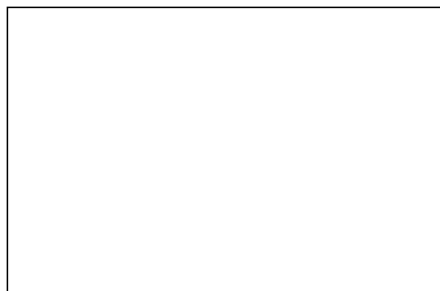
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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 sylvès



Terrain

R

Le Cimetière des sylvès 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

Cimetière des sylvès



Terrain

R

Le Cimetière des sylvès 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

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
{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

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



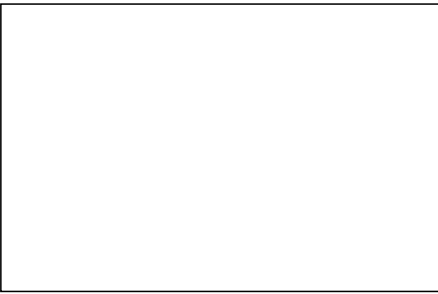
Terrain : marais et forêt

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

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

((T): Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)

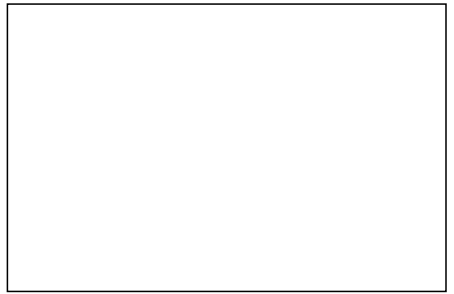
Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

((T): Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne funèbre kor

{2}{B}



Éphémère

U

Toutes les blessures qui devraient, ce tour-ci, être infligées à une créature ciblée que vous contrôlez par une source de votre choix, sont infligées à une autre créature ciblée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne funèbre kor

{2}{B}



Éphémère

U

Toutes les blessures qui devraient, ce tour-ci, être infligées à une créature ciblée que vous contrôlez par une source de votre choix, sont infligées à une autre créature ciblée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élue de Pharika

{B}

Créature : serpent

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

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varragoth, père Ciel-de-sang

{2}{B}

Créature légendaire : démon et gremlin

R

Contact mortel

Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte
dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met
cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si
cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par
tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse protéenne

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de bois nouveaux

{G}

Créature : dryade et horreur

U

Contact mortel

Délire ? La Dryade de bois nouveaux gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharika, déesse de l'Affliction

{1}{B}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir et au vert est inférieure à sept, Pharika n'est pas une créature.

{B}{G} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Son propriétaire crée un jeton de créature-enchantement 1/1 noir et vert Serpent avec le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance primordiale

{X}{G}

Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à 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

Commandement de Flestrefleur

{B}{G}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé meule trois cartes, puis vous renvoyez une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

? Détruisez un permanent non-créature non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

? Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

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

S'agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast