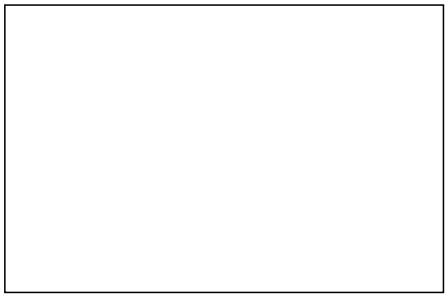
Démon de profanation {2}{B}{B}



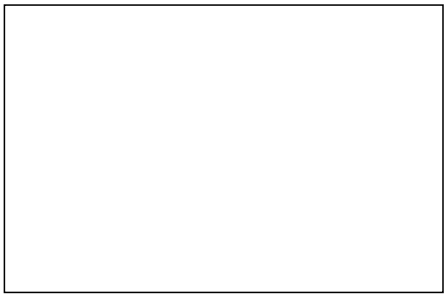
Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix {1}{G}{G}



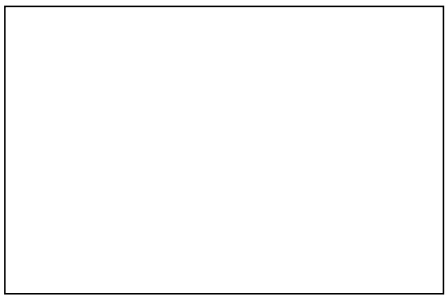
Créature-enchantement : centaure R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



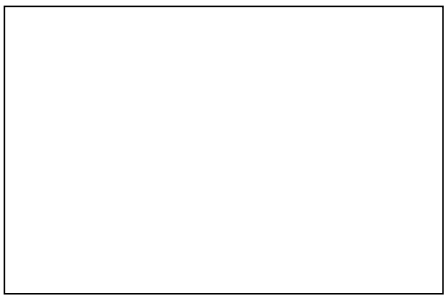
Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix {1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure R

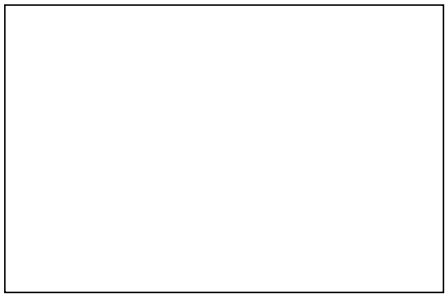
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix {1}{G}{G}



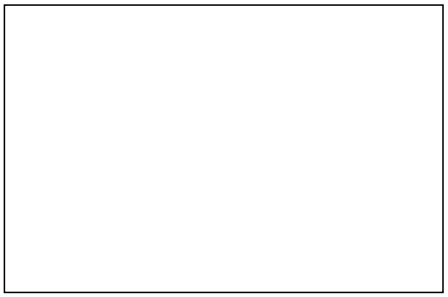
Créature-enchantement : centaure R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}



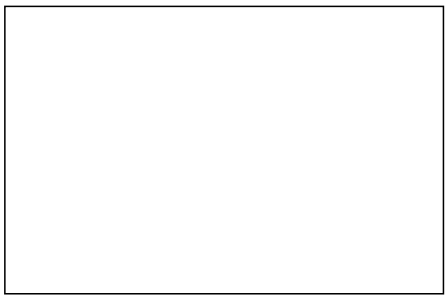
Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}



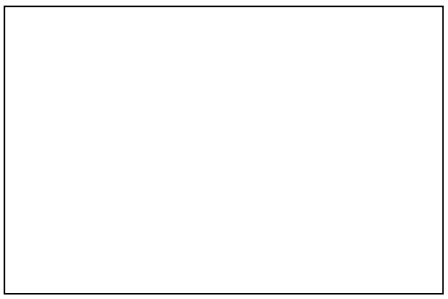
Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}



Créature : hydre R

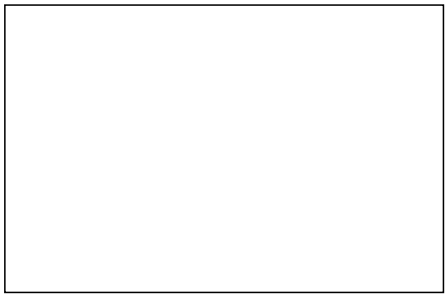
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}



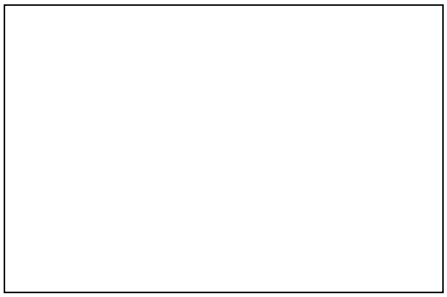
Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



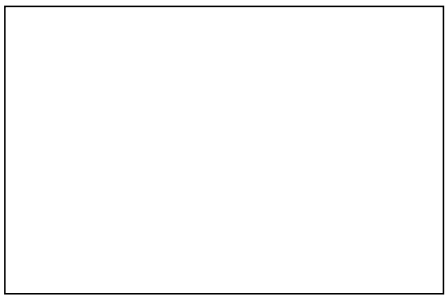
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



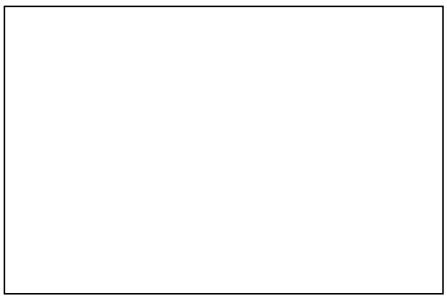
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C

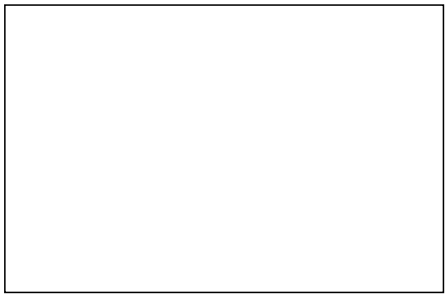
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



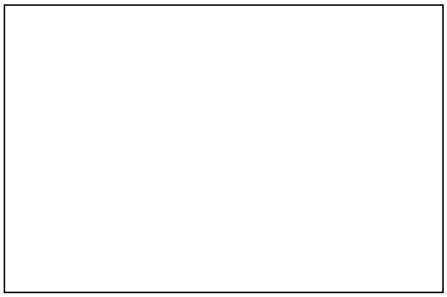
Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



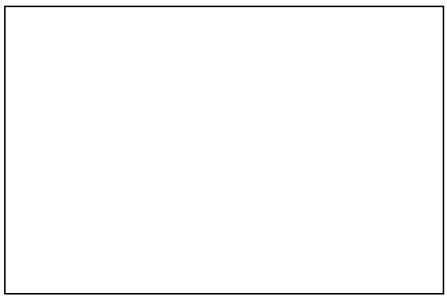
Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



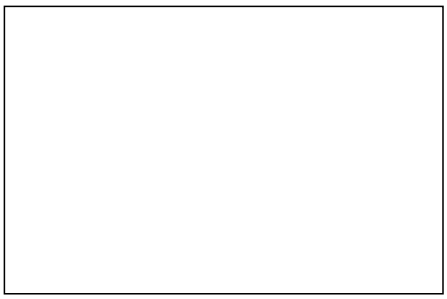
Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent U

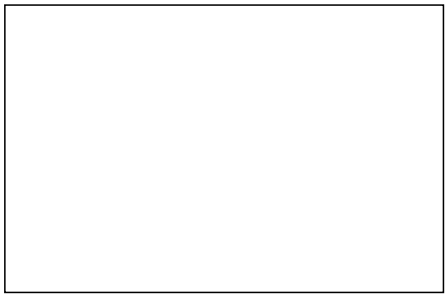
Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



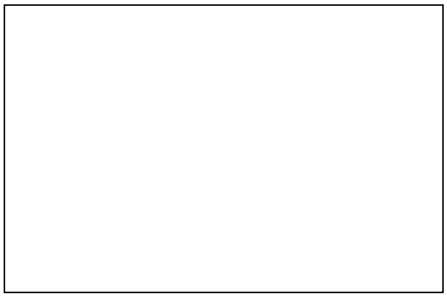
Créature : serpent U

Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



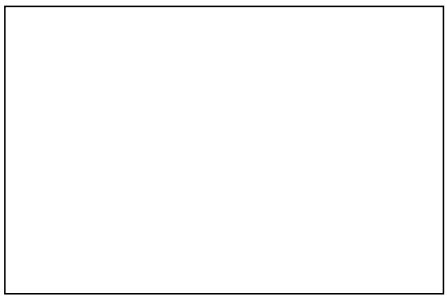
Créature : serpent U

Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



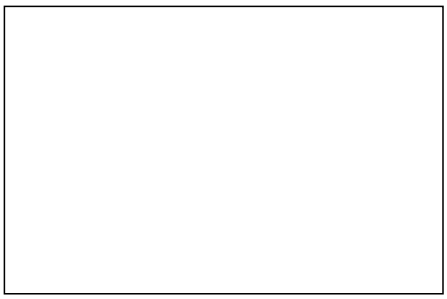
Créature : serpent U

Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}



Créature : gorgonoïde R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}

Créature : gorgonoïde R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}

Créature : gorgonoïde R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}

Créature : gorgonoïde R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varolz, l'escarrifié {1}{B}{G}

Créature légendaire : troll et guerrier R

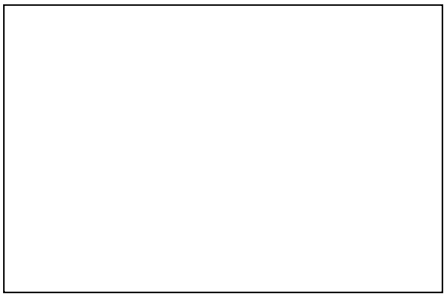
Chaque carte de créature de votre cimetière à la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Sacrifiez une autre créature : Régénérez Varolz, l'escarrifié.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varolz, l'escarrifié {1}{B}{G}



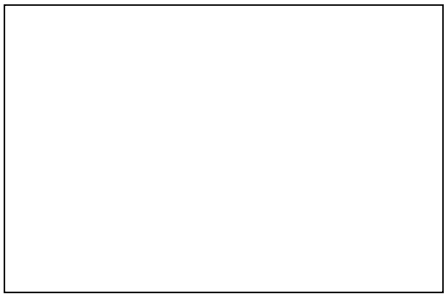
Créature légendaire : troll et guerrier R

Chaque carte de créature de votre cimetière à la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Sacrifiez une autre créature : Régénérez Varolz, l'escarrifié.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varolz, l'escarrifié {1}{B}{G}



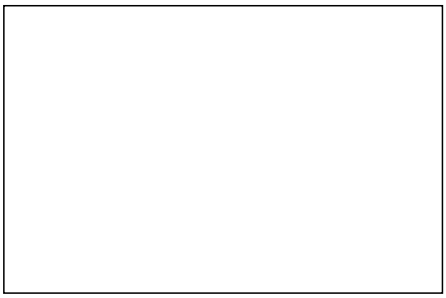
Créature légendaire : troll et guerrier R

Chaque carte de créature de votre cimetière à la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Sacrifiez une autre créature : Régénérez Varolz, l'escarrifié.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varolz, l'escarrifié {1}{B}{G}



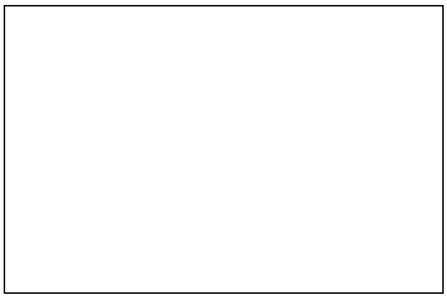
Créature légendaire : troll et guerrier R

Chaque carte de créature de votre cimetière à la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Sacrifiez une autre créature : Régénérez Varolz, l'escarrifié.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorure {3}{B}



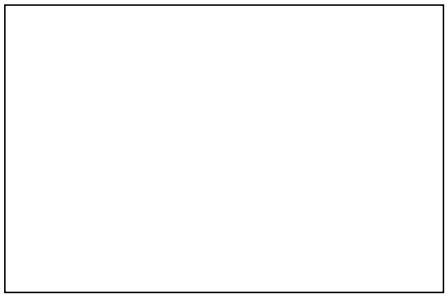
Rituel R

Exilez une créature ciblée. Créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorure {3}{B}

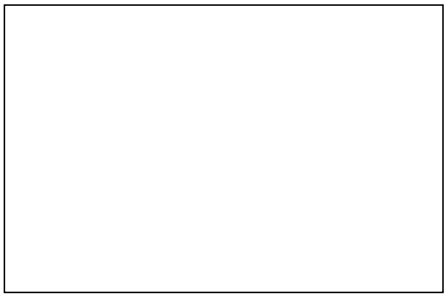


Rituel R

Exilez une créature ciblée. Créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

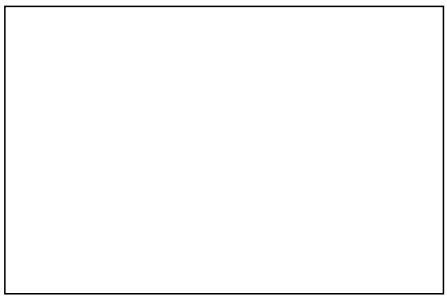


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorure {3}{B}

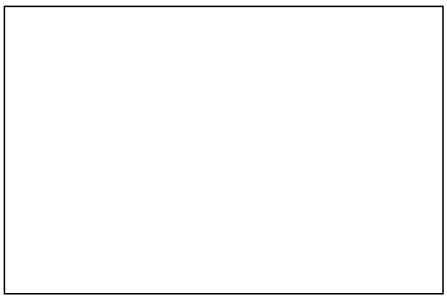


Rituel R

Exilez une créature ciblée. Créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

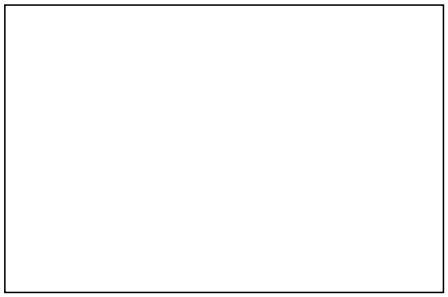


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

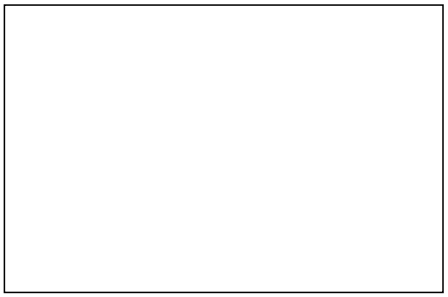


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

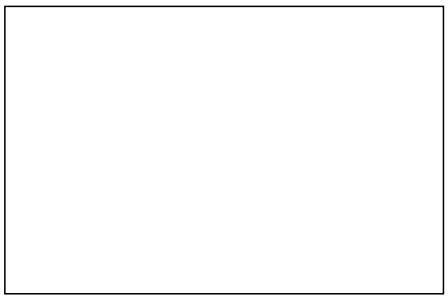


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

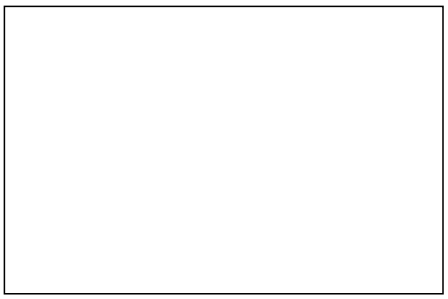


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

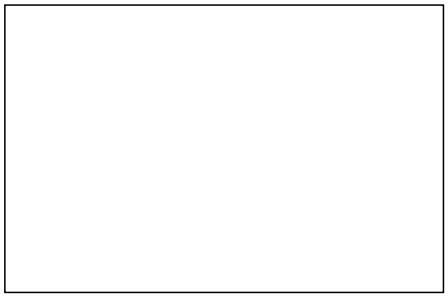


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

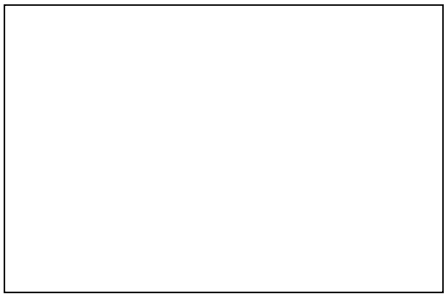


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

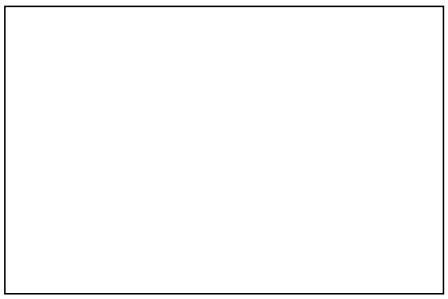


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

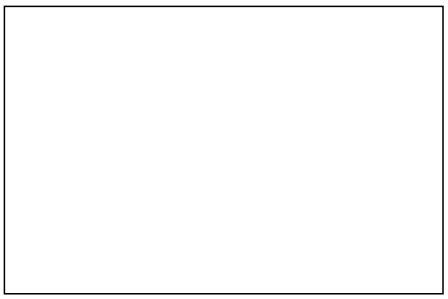


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

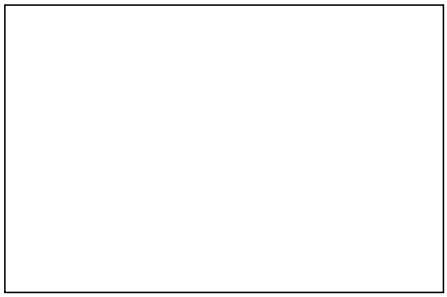


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

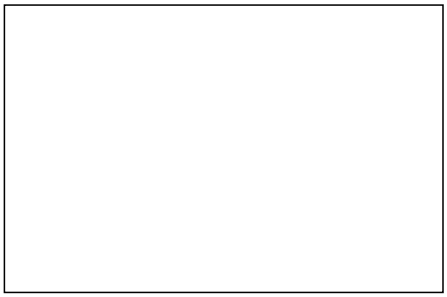


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

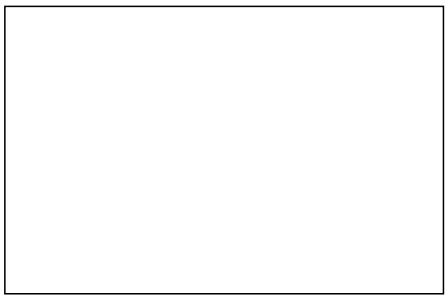


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

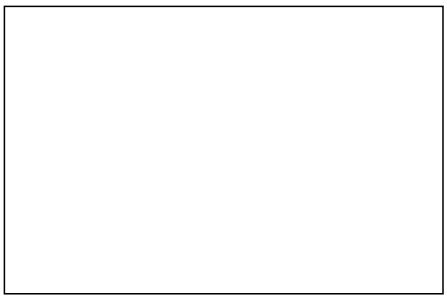


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

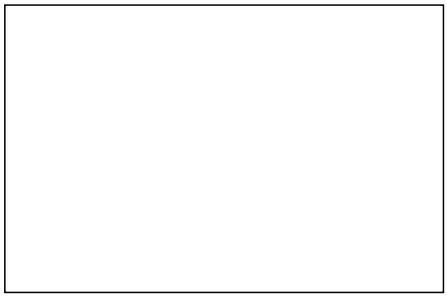


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

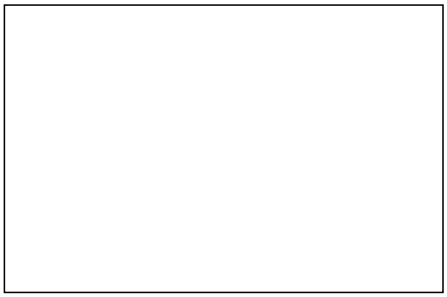


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

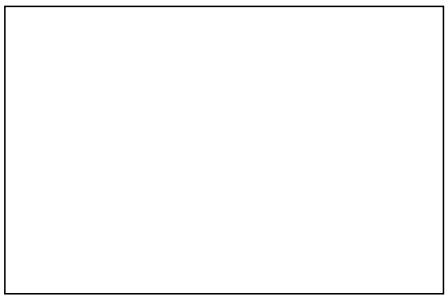


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

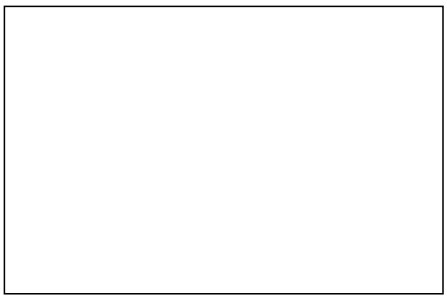


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

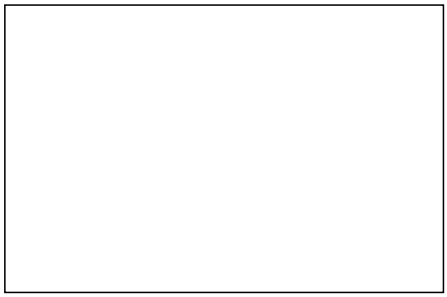


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

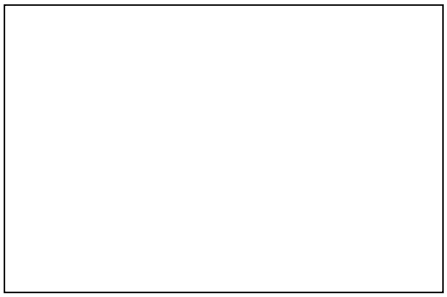


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

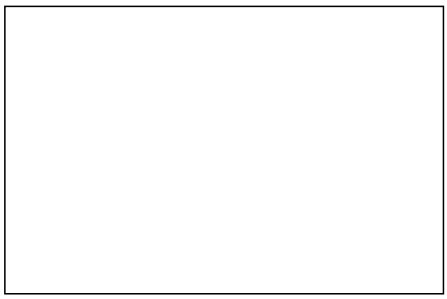


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

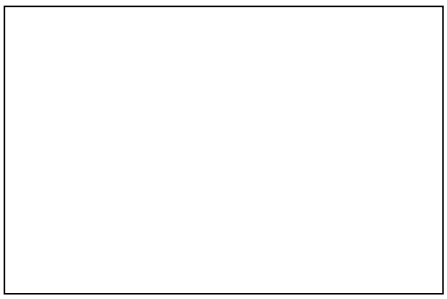


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



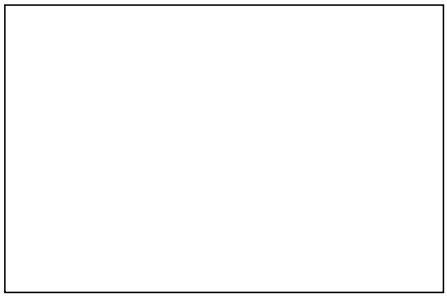
Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

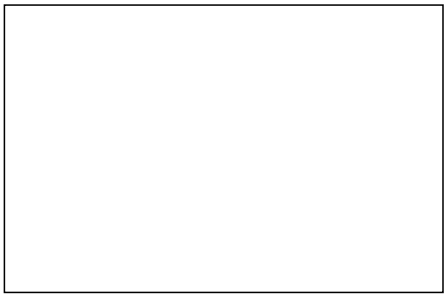


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Char de la victoire {3}

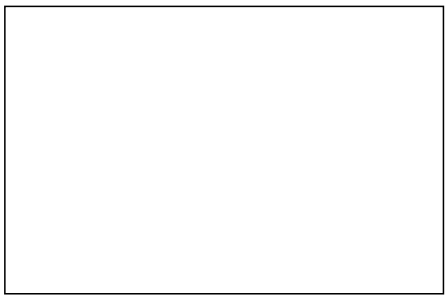


Artefact : équipement U

La créature équipée a l'initiative, le piétinement et la célérité.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Char de la victoire {3}

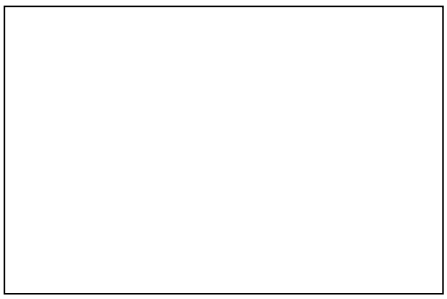


Artefact : équipement U

La créature équipée a l'initiative, le piétinement et la célérité.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente {3}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Vraska **M**

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente {3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

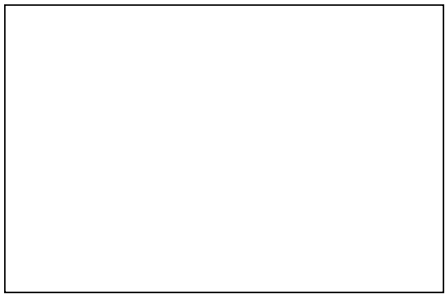
Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

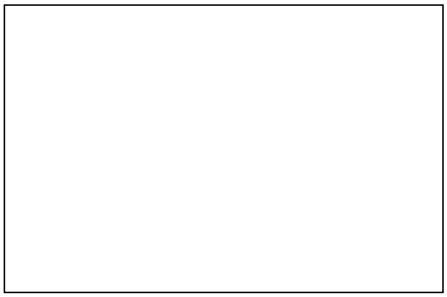


Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

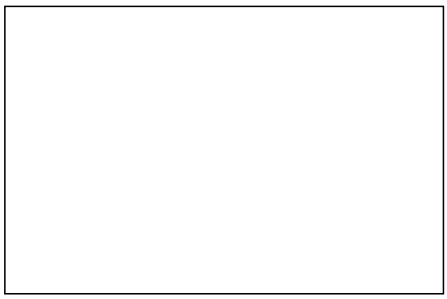


Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

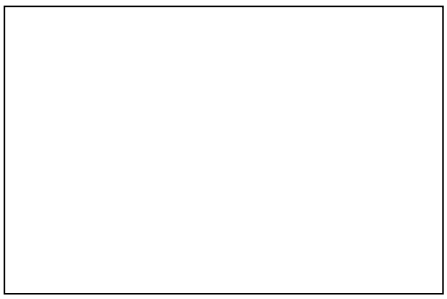


Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



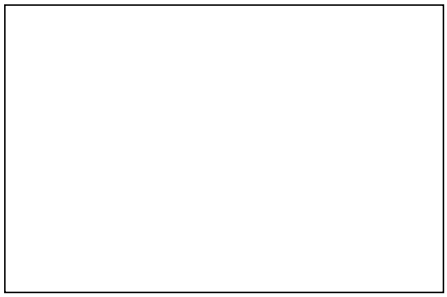
Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

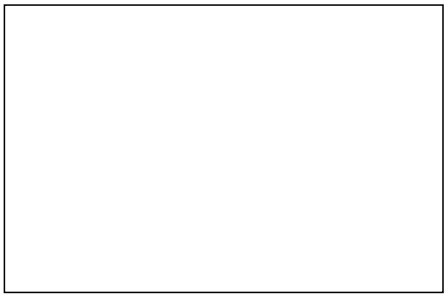


Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au chasseur {G}

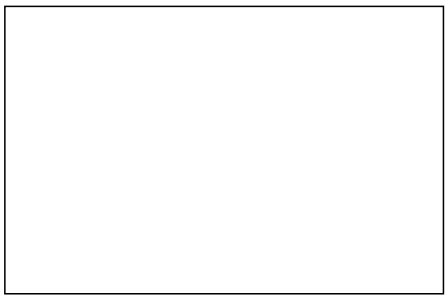


Rituel U

Une créature verte ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature verte ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au chasseur {G}

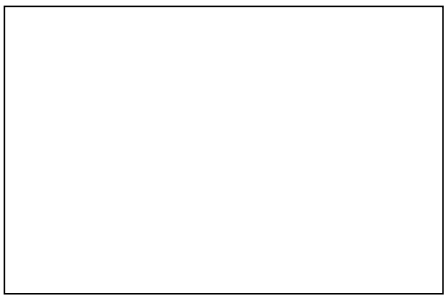


Rituel U

Une créature verte ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature verte ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au chasseur {G}



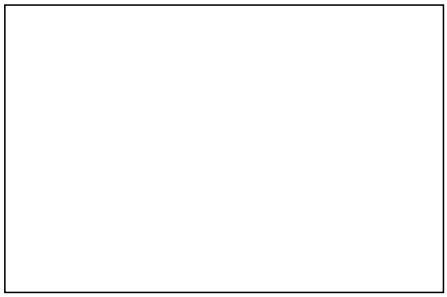
Rituel U

Une créature verte ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature verte ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Golgari {3}

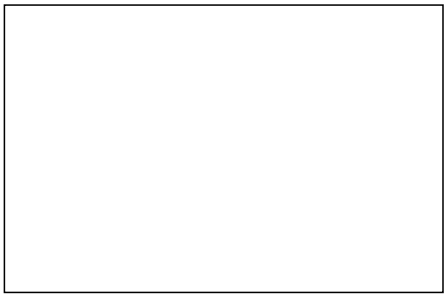


Artefact U

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{B}{G} : La Runeclé de Golgari devient une créature-artefact 2/2 noire et verte Insecte avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

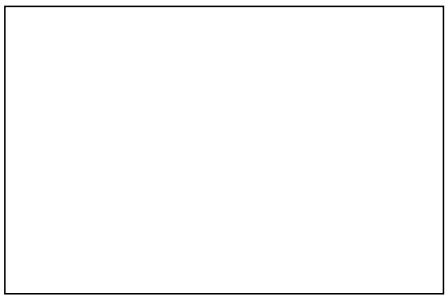


Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Golgari {3}

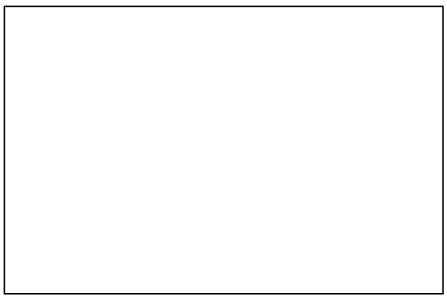


Artefact U

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{B}{G} : La Runeclé de Golgari devient une créature-artefact 2/2 noire et verte Insecte avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

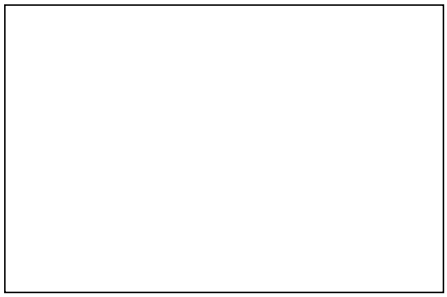


Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

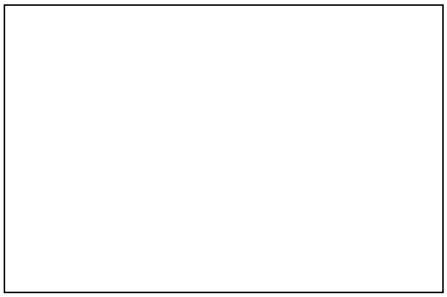


Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther {1}{G}

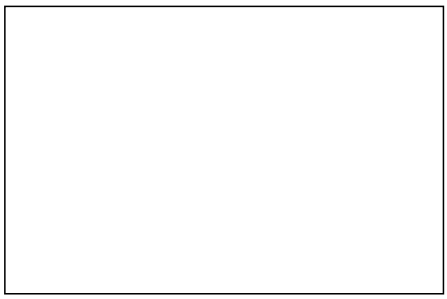


Éphémère U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther {1}{G}



Éphémère U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast