Argousin d'Ozrhov {1}{B}

Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}

Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}

Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}

Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

<b>Perspicacité profane</b> {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

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} // {2}{B}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

<b>Perspicacité profane</b> {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

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} // {2}{B}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

<b>Perspicacité profane</b> {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

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} // {2}{B}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

<b>Perspicacité profane</b> {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain **C**

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent 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

Cavernes du Sacrifice

Terrain C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Temple de la maladie

Terrain **R**

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Masque d'immolation {1}{R}

Artefact : équipement U

Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation.
La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible".
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature le quitte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'immolation {1}{R}

Artefact : équipement U

Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation.
La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible".
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature le quitte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'immolation {1}{R}

Artefact : équipement U

Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation.
La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible".
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature le quitte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'immolation {1}{R}

Artefact : équipement U

Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation.
La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible".
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature le quitte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}

Planeswalker légendaire : Vraska U

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}

Planeswalker légendaire : Vraska U

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}

Planeswalker légendaire : Vraska U

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}

Planeswalker légendaire : Vraska U

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnaval // Carnage {BR} // {2}{B}{R}

Éphémère U

<b>Carnaval</b> {BR}

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

<b>Carnage</b> {2}{B}{R}

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnaval // Carnage {BR} // {2}{B}{R}

Éphémère U

<b>Carnaval</b> {BR}

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

<b>Carnage</b> {2}{B}{R}

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnaval // Carnage {BR} // {2}{B}{R}

Éphémère U

<b>Carnaval</b> {BR}

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

<b>Carnage</b> {2}{B}{R}

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast