Apparition des marécages {3}{B}

Créature : apparition U

Traversée des marais (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée à phlyctène {1}{B}

Créature : insecte C

Quand le Scarabée à phlyctène arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur de la bourbe {4}{B}

Créature : zombie et bête C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères {3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}

Créature : zombie **C**

Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette viashino {3}{R}

Créature : viashino et squelette **C**

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Squelette viashino.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}

Créature : zombie **C**

Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur ignescent {4}{B}{R}

Créature : élémental **C**

Célérité
Recyclage de marais {2}, recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur ignescent {4}{B}{R}

Créature : élémental C

Célérité
Recyclage de marais {2}, recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de sang {1}{B}{R}

Créature : humain et sorcier U

{T} : Le Cultiste de sang inflige 1 blessure à la créature ciblée.
À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Cultiste de sang est mise dans un cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur le Cultiste de sang.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux {3}{B}{R}

Créature : insecte C

Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.
Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur d'éclairs {3}{B}{R}

Créature : zombie et bête R

Célérité, peur
À chaque fois que l'Écumeur d'éclairs inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « charge » sur lui.
Au début de votre étape de fin, l'Écumeur d'éclairs inflige autant de blessures que le nombre de marqueurs « charge » qu'il a sur lui à chaque adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre crame-esprit {2}{B}{R}

Créature : ogre et mutant C

Quand l'Ogre crame-esprit arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle une carte de sa main au hasard, puis perd un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de cette carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rongeurs de sanité {1}{B}{R}

Créature : rat U

Quand les Rongeurs de sanité arrivent sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rongeurs de sanité {1}{B}{R}

Créature : rat U

Quand les Rongeurs de sanité arrivent sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel {1}{B}

Rituel U

L'adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimeterre léonin {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de Malfégor {3}{B}{R}

Éphémère C

Le Souffle de Malfégor inflige 5 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse {3}{B}{R}

Éphémère U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast