

Charançon de cervelle

{3}{B}



Créature : insecte

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Sacrifiez le Charançon de cervelle : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}



Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}



Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnotiseur sadique

{3}{B}{B}



Créature : humain et mignon


U

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}




Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}




Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}




Créature : esprit C

{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lance-dard {4}{G}



Créature : araignée U

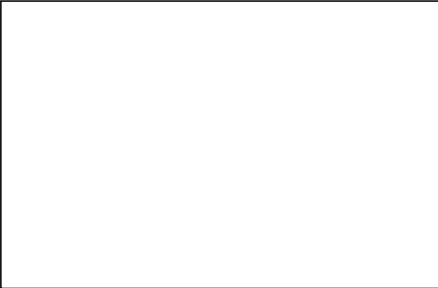
Portée

Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde {G}



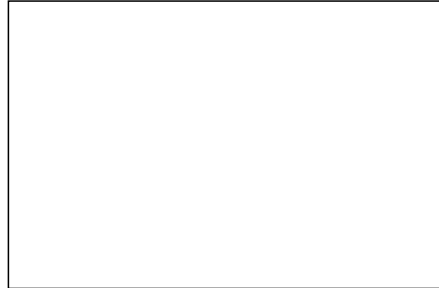
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand chien de mousse {3}{G}




Créature : plante et chien C

Dragage 3

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde {G}




Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'ossuaire {1}{G}



Créature : guivre U

La force et l'endurance de la Guivre d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante {1}{B}{G}

Créature : plante et zombie C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari {4}{G}

Créature : troll et squelette R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.
Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur boueux {1}{B}{G}

Créature : plante et zombie U

Célérité
Récupération {3}{B}{G} {3}{B}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : 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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganguivre golgari

{3}{B}{G}



Créature : zombie et guivre

C

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Korozda

{B}{G}



Créature : elfe et shaman

U

{1}{B}{G} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour.

{2}{B}{G}, Sacrifiez une créature non-jeton : Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganguivre golgari

{3}{B}{G}



Créature : zombie et guivre

C

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari

{B}{B}{G}{G}



Créature légendaire : zombie et elfe

M

Jarad, seigneur liche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.


{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort béante {4}{BG}{BG}{BG}




Créature : élémental R

Piétinement
 Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}



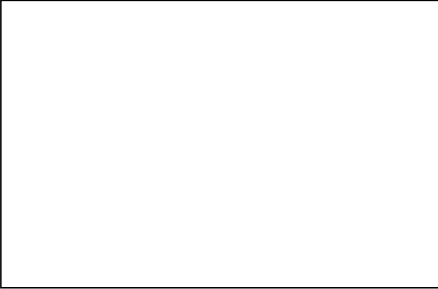
Créature : zombie et sangsue C

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeglaneur {3}{BG}{BG}{BG}



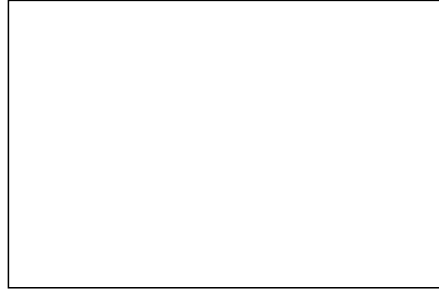
Créature : insecte et horreur R

Piétinement
 Au début de votre étape de fin, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises depuis le jeu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour {4}{B}{B}



Rituel R

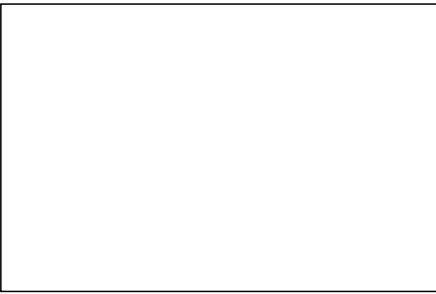
Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.
 Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide cauchemardesque

{3}{B}



Rituel

U

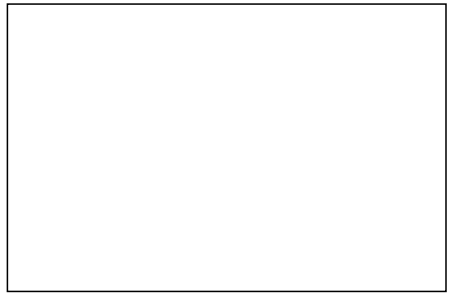
Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre floraison

{5}{G}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}



Rituel

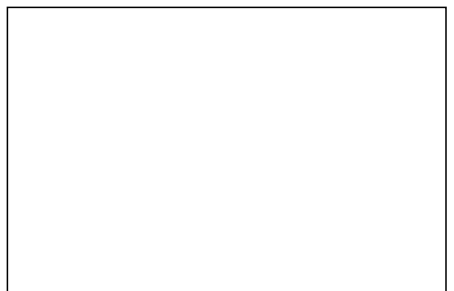
U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie // Mort

{G}{1}{B}

Rituel

U

Vie

{G}

Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort

{1}{B}

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari

Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari

Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

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

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

Margouillis du Marennois



Terrain

U

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svogthos, le Tombeau agité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{B}{G} : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin des goules

{1}{B}



Éphémère

U

La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créatures dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin ou famine

{3}{B}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
? Détruisez une créature non-noire non-artefact ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joug des damnés

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand une créature meurt, détruisez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Germination golgari

{1}{B}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

