

Bandit de grand chemin {2}{B}{B}

Créature : humain et mercenaire C

Quand le Bandit de grand chemin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal {2}{B}{B}

Créature : humain et assassin U

Initiative

Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociants en cadavres {3}{B}

Créature : humain et gredin U

{2}{B}, sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls {B}

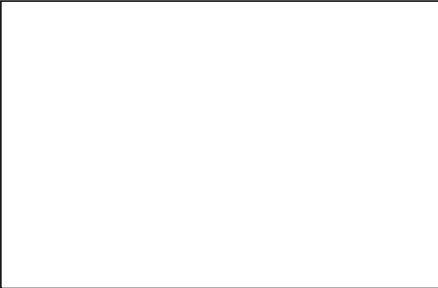
Créature : vampire et gredin C

À chaque fois que le Traqueur de pouls attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U

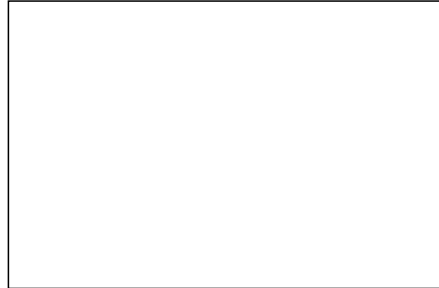
Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure {3}{G}



Créature : fungus et bête C


Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à camail de mort {1}{G}



Créature : phyrexian et serpent C


{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}



Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier peautride

{3}{G}



Créature : sanglier

C

Piétinement

Le Sanglier peautride arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui si une créature est morte ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse d'Oran-Rief

{2}{G}



Créature : araignée

C

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Quand la Recluse d'Oran-Rief arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère d'Ohran

{1}{G}{G}



Créature neigeuse : serpent

R

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Groudion baveur

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



Créature : bête

U

{2}{B}{G}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride

{B}{G}



Créature : zombie et sangsue

C

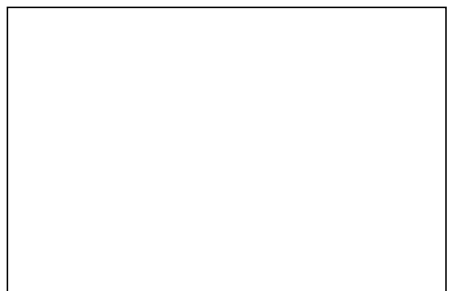
Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage hypnotique

{1}{B}



Rituel

C

Kick {4}

Un joueur ciblé se défait d'une carte. Si ce sort a été kické, ce joueur se défait de trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes des marécages

{B}{B}



Rituel

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour à la place.

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

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

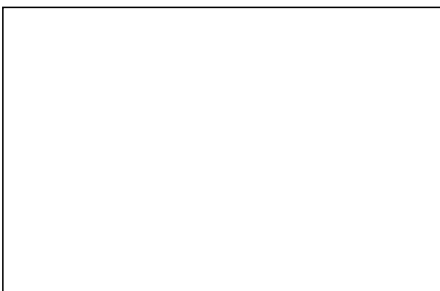
C

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier baiser

{2}{B}



Éphémère

C

Le Dernier baiser inflige 2 blessures à une créature ciblée, et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre spectacle

{2}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact ciblée. Son contrôleur meule un nombre de cartes égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la force

{1}{B}{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast