


Enjambeur du malheur {2}{B}



Créature : horreur R

Quand l'Enjambeur du malheur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre. Sacrifiez une autre créature : Regard 1.


Échappée ? {3}{B}{B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

L'Enjambeur du malheur s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U

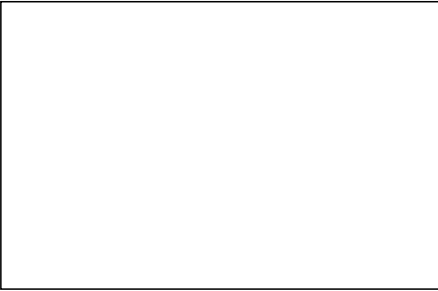
Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur du malheur {2}{B}



Créature : horreur R

Quand l'Enjambeur du malheur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre. Sacrifiez une autre créature : Regard 1.

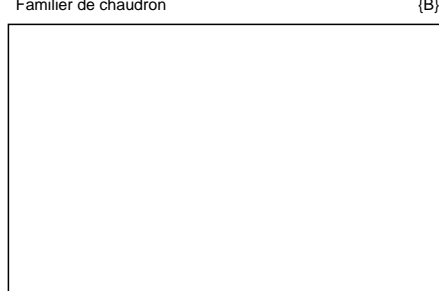
Échappée ? {3}{B}{B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

L'Enjambeur du malheur s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U


Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}




Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}




Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}




Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

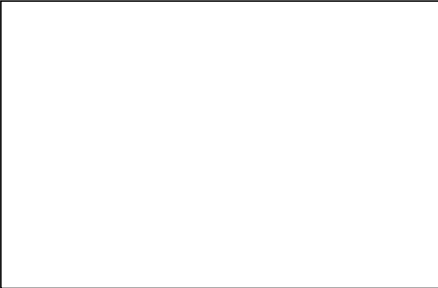
C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}



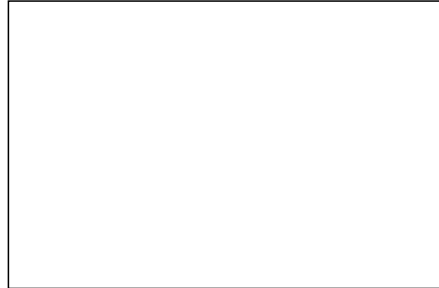
Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)


{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}




Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)


{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)


{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage {1}{B}{R}



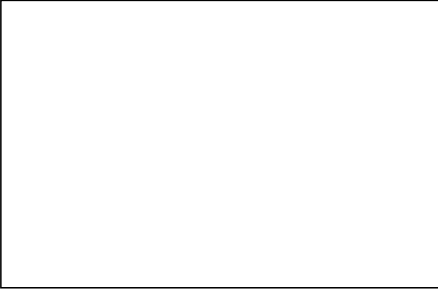
Créature : diable U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

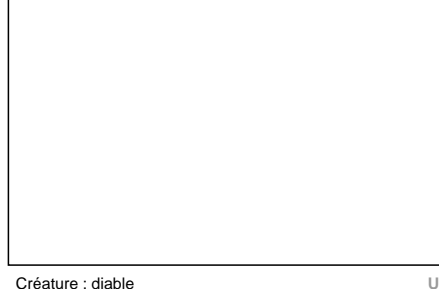
{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage {1}{B}{R}



Créature : diable U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

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

Diable du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

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

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

Kroxal, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxal arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxal arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

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

Kroxal, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxal arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxal arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxax, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant **M**

Quand Kroxax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxax arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mazirek, nécroprêtre kraul

{3}{B}{G}

Créature légendaire : insecte et shamane **M**

Vol

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxax, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant **M**

Quand Kroxax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxax arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mazirek, nécroprêtre kraul

{3}{B}{G}

Créature légendaire : insecte et shamane **M**

Vol

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

2/2

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



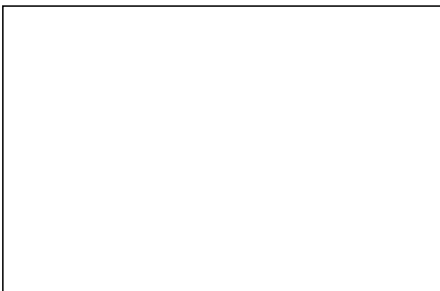
Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

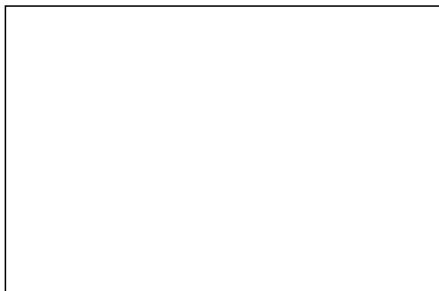
Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

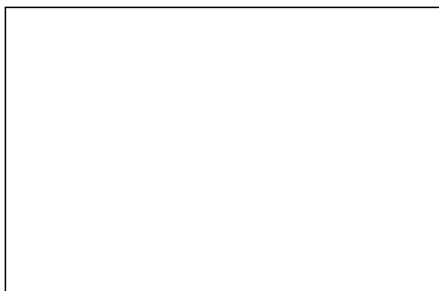
Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreliales

{R}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendreliales : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliales infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

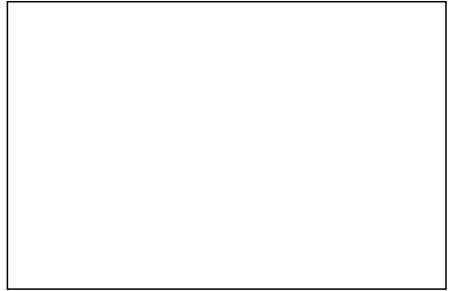
U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreliales

{R}{G}



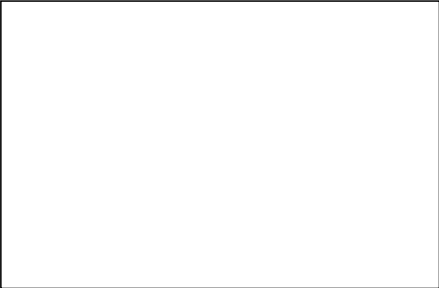
Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendreliales : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliales infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}



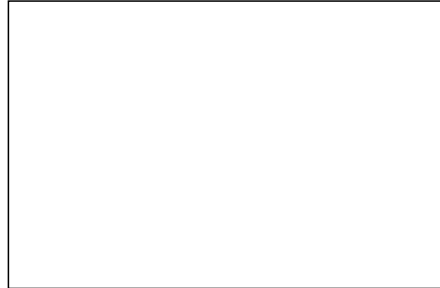
Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien {G}{G}




Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}




Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien {G}{G}



Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'étincelle

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}



Rituel

U

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'étincelle

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}



Rituel

U

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}

Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé sacrifie une créature.

? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.

? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village

{B}



Éphémère

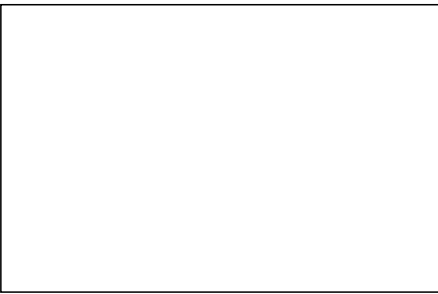
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast