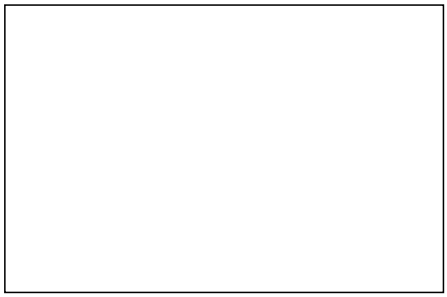
Aruspice sinistre {2}{B}



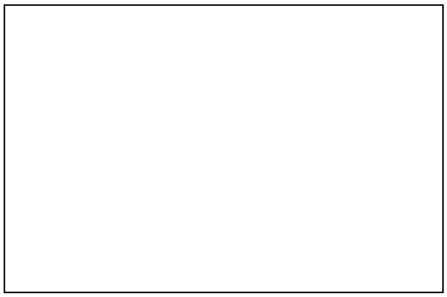
Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}



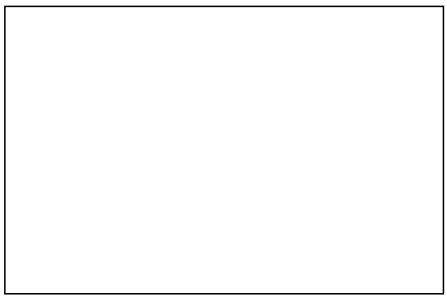
Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}



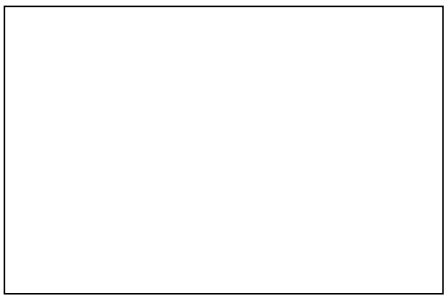
Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}



Créature : humain et sorcier R

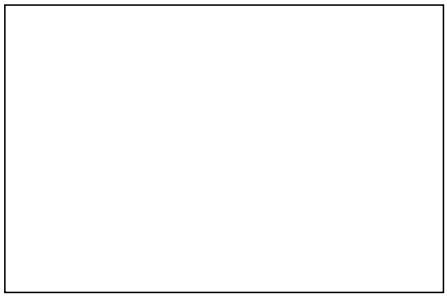
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}



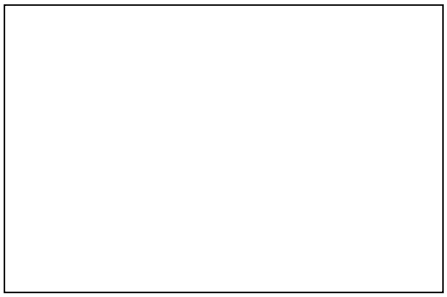
Créature : zombie et gobelin **C**

Persistance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}



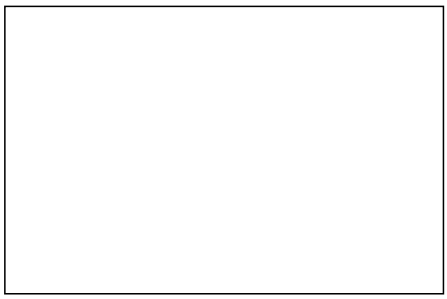
Créature : zombie et gobelin **C**

Persistance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}



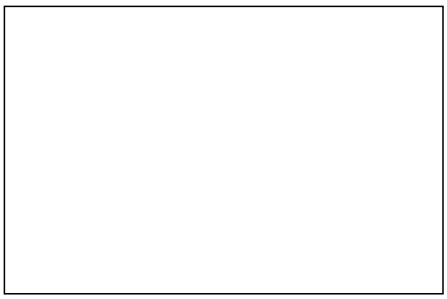
Créature : zombie et gobelin **C**

Persistance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}



Créature : zombie et gobelin **C**

Persistance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}

Créature : humain et pirate U

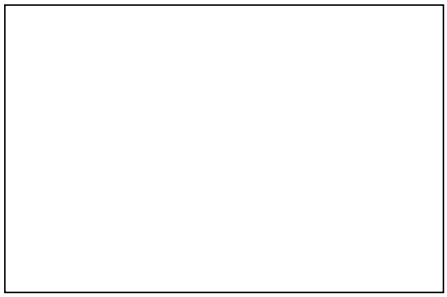
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}



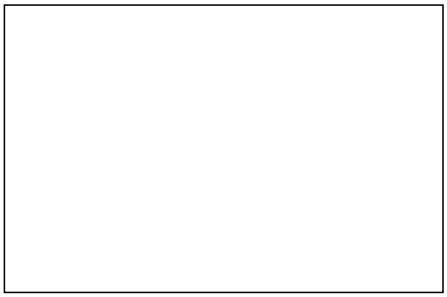
Créature : humain et pirate U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



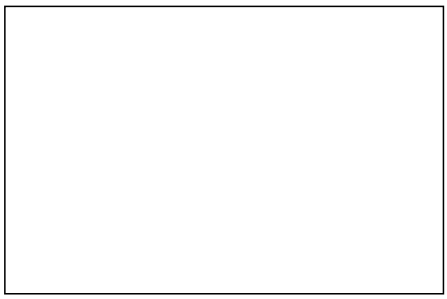
Créature : squelette et guerrier U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}



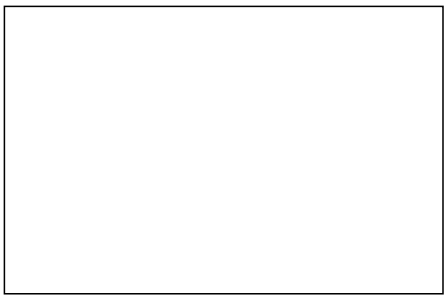
Créature : humain et pirate U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier U

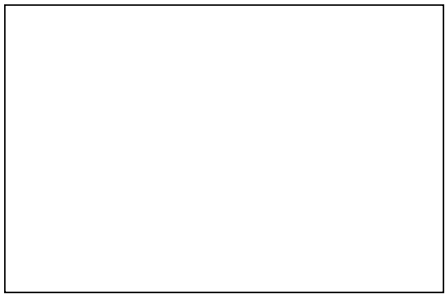
{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



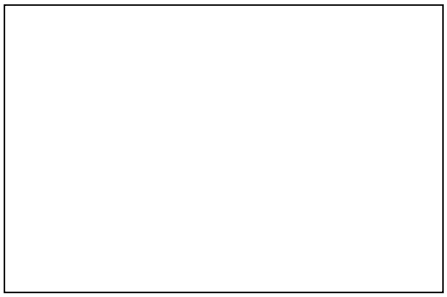
Créature : squelette et guerrier U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}



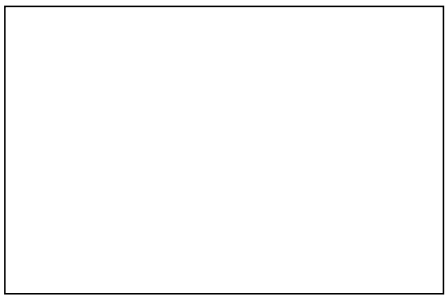
Créature : humain et gredin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



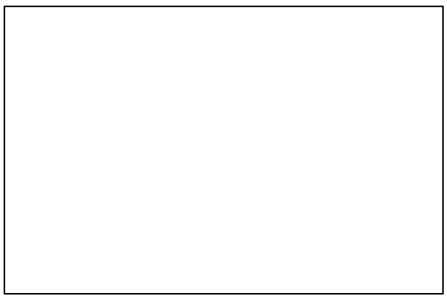
Créature : squelette et guerrier U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}



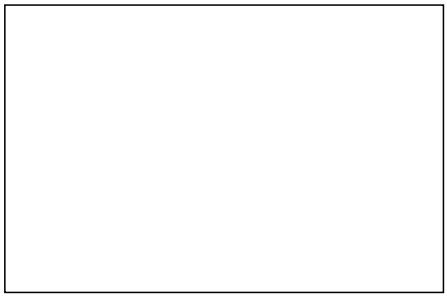
Créature : humain et gredin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du requiem {5}{W}



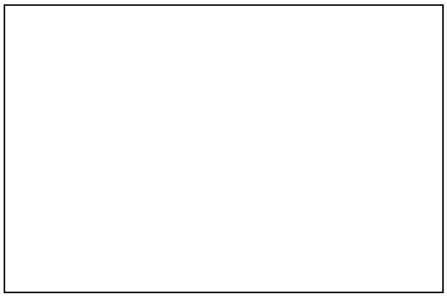
Créature : ange R

Vol
À chaque fois qu'une autre créature non-Esprit que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondeuse lumineuse {2}{W}{W}



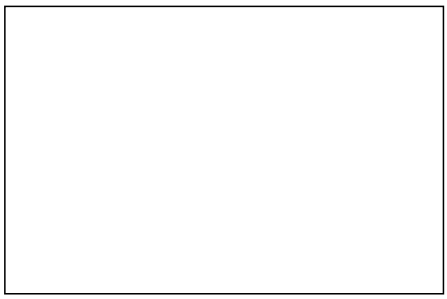
Créature : insecte M

Vol
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du requiem {5}{W}



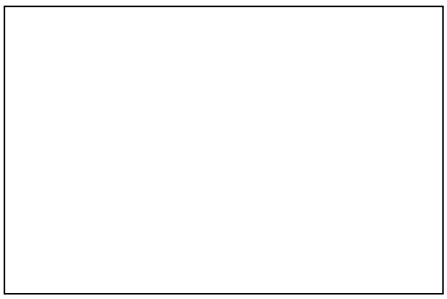
Créature : ange R

Vol
À chaque fois qu'une autre créature non-Esprit que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondeuse lumineuse {2}{W}{W}



Créature : insecte M

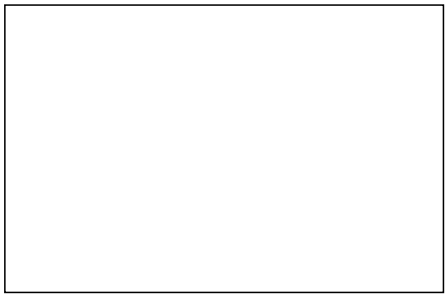
Vol
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondeuse lumineuse {2}{W}{W}



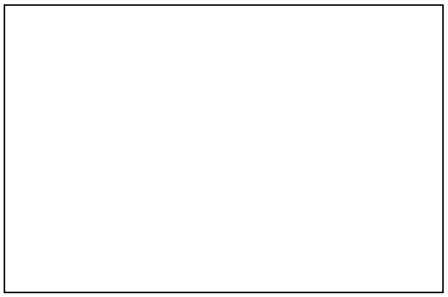
Créature : insecte **M**

Vol
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

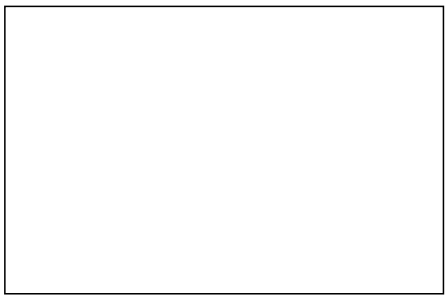


Terrain : plaine et marais **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

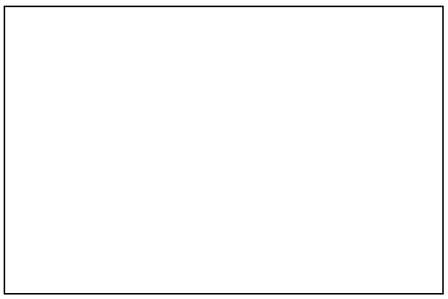


Terrain : plaine et marais **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



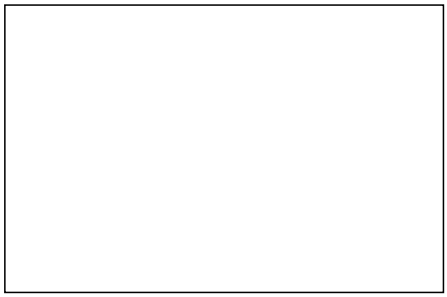
Terrain : plaine et marais **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

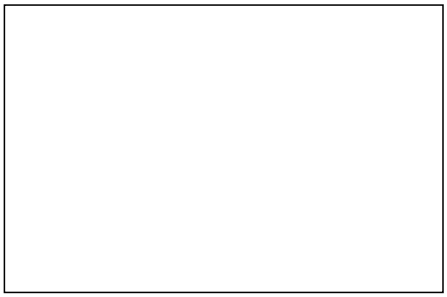


Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

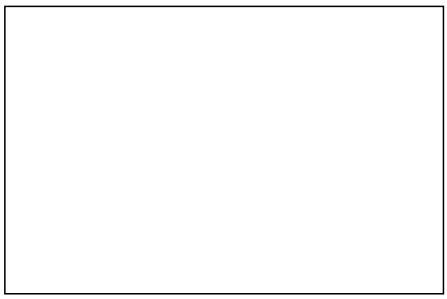


Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

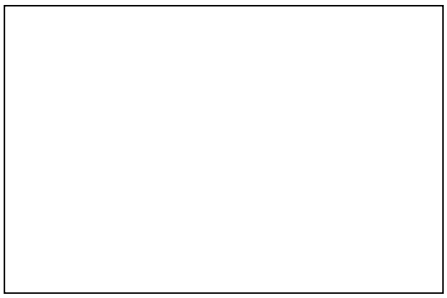


Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



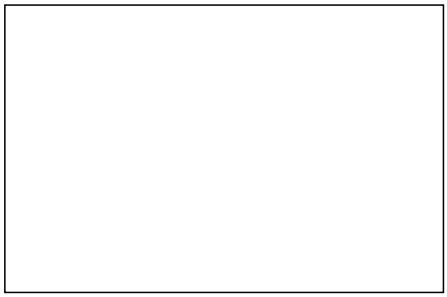
Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

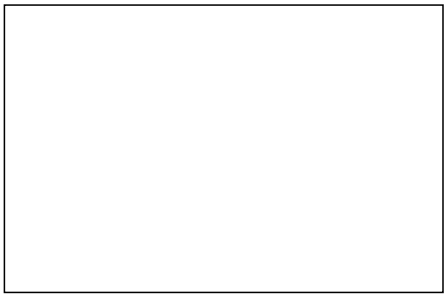


Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

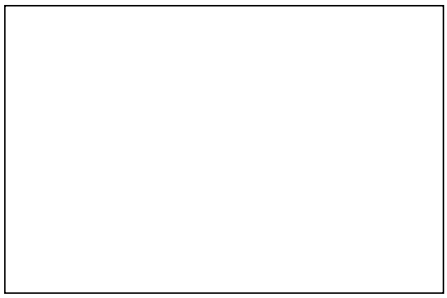


Terrain neigeux de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

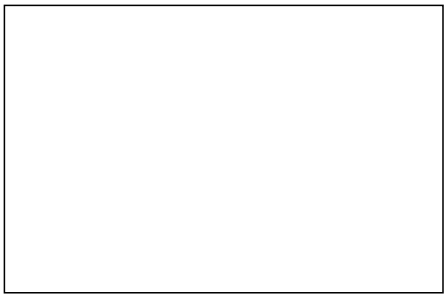


Terrain neigeux de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

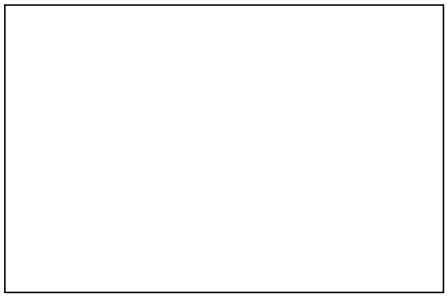
Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

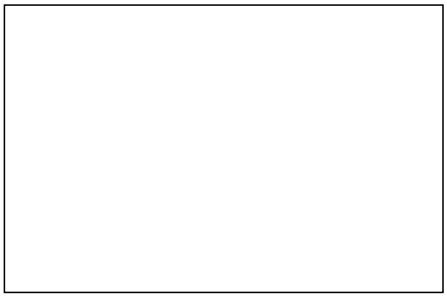


Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

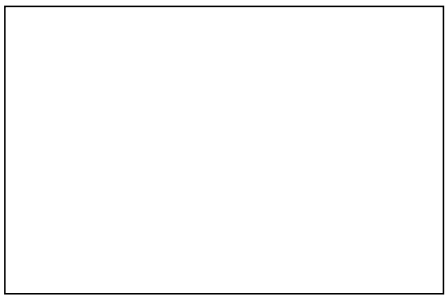


Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

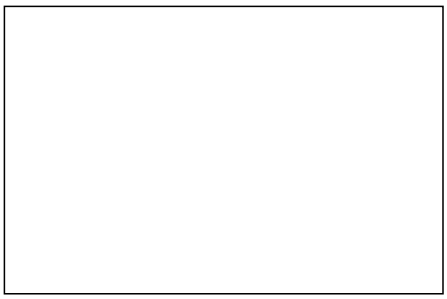


Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais **R**

Au moment où le Reliquaire impie 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Urborg, tombe de Yaugzebul

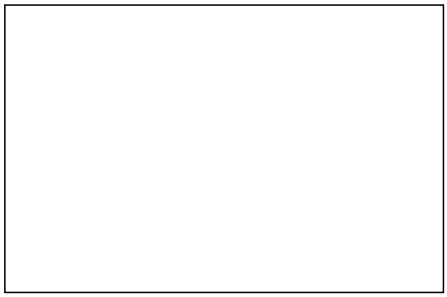
Terrain légendaire M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

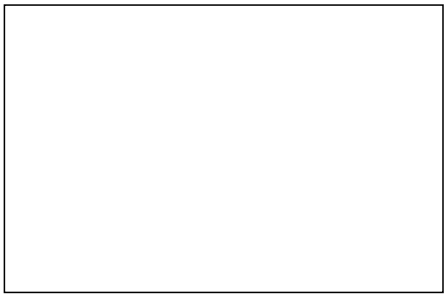


Terrain légendaire M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

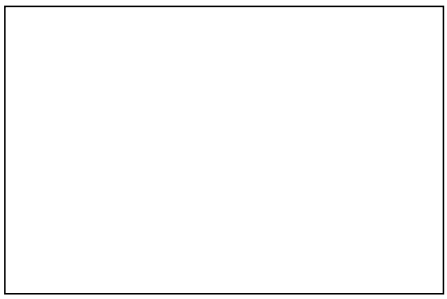


Terrain légendaire M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

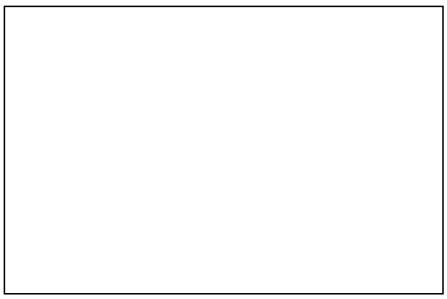


Terrain légendaire M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}



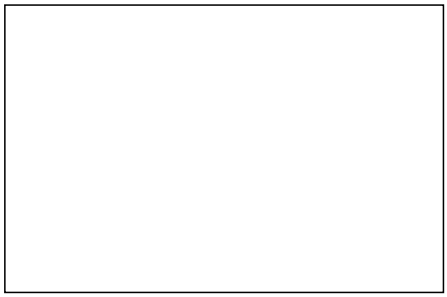
Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

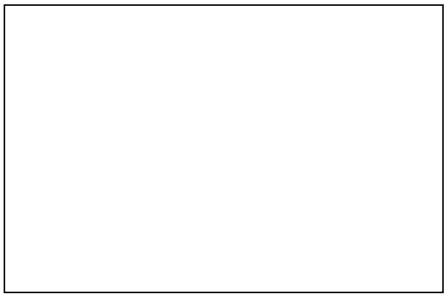


Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

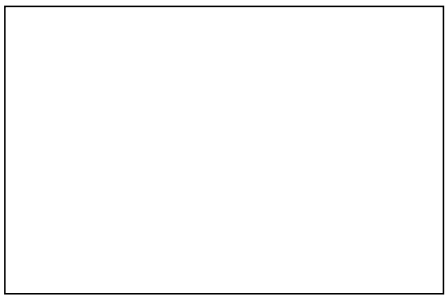


Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

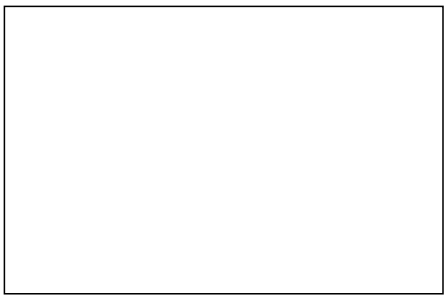


Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian {3}



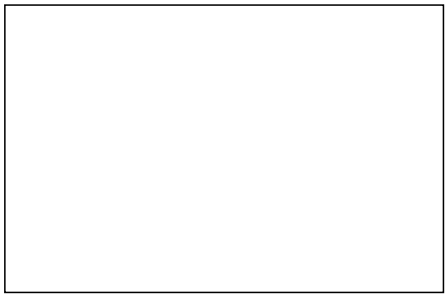
Artefact R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian {3}

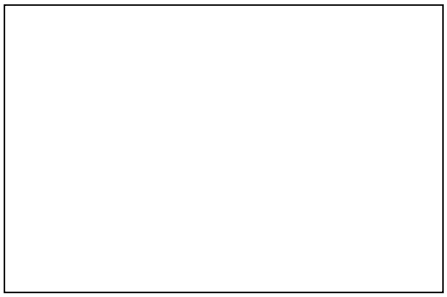


Artefact R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian {3}

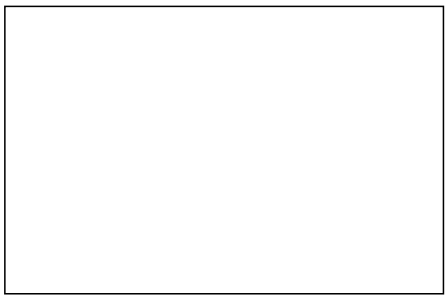


Artefact R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian {3}

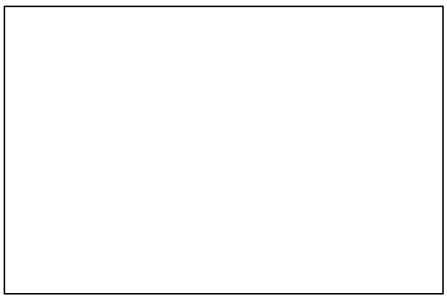


Artefact R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims {2}



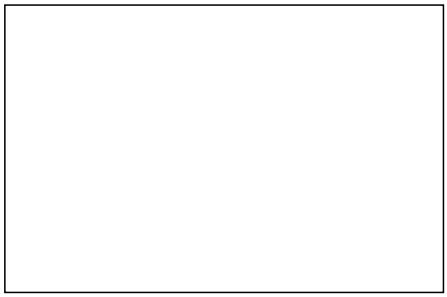
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims {2}

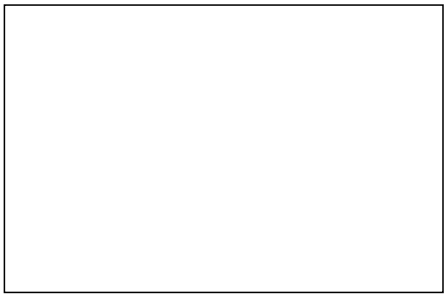


Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration {3}

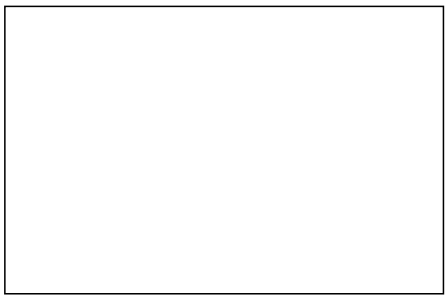


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration {3}

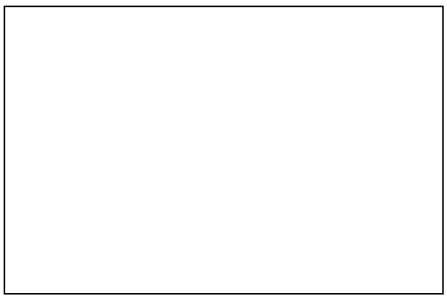


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}



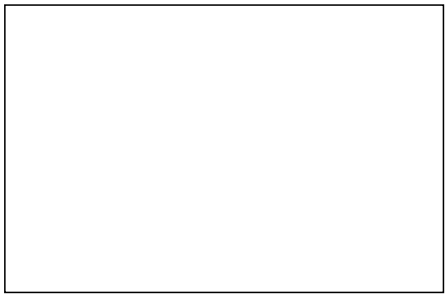
Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

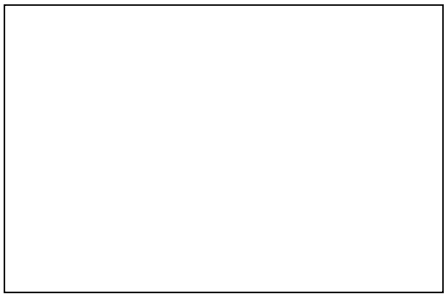


Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

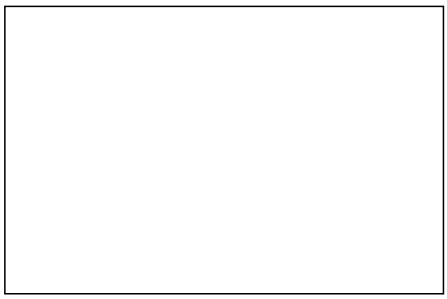


Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

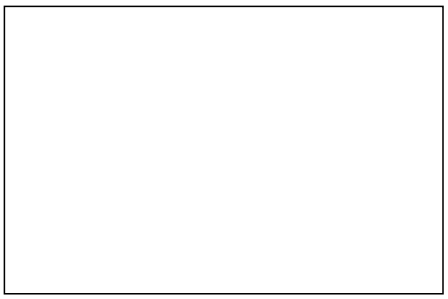


Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite divine {3}{W}{W}



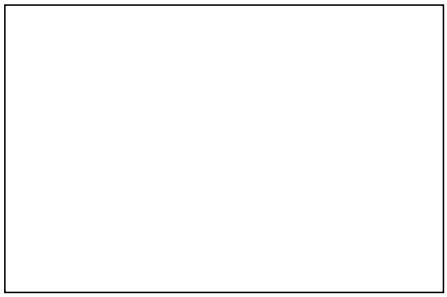
Enchantement M

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite divine {3}{W}{W}

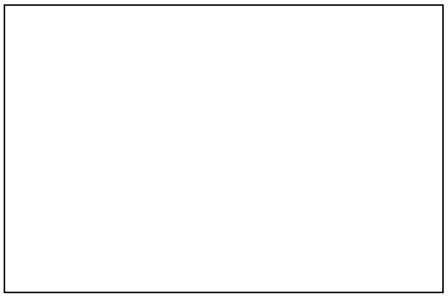


Enchantement M

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



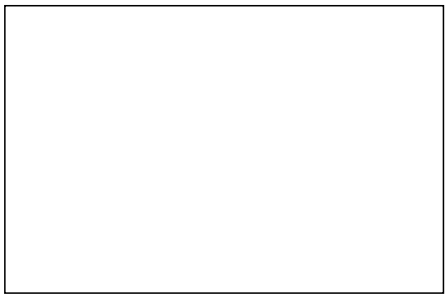
Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. <i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



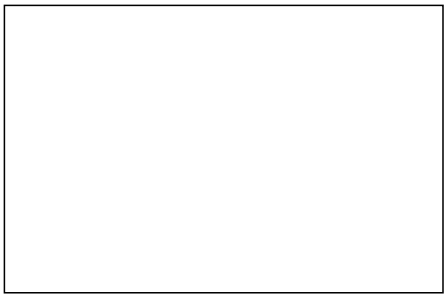
Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. <i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes {W}{W}



Créature : humain et clerc R

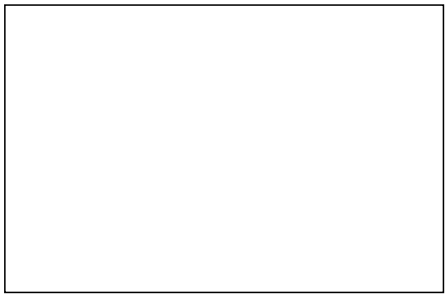
À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes {W}{W}



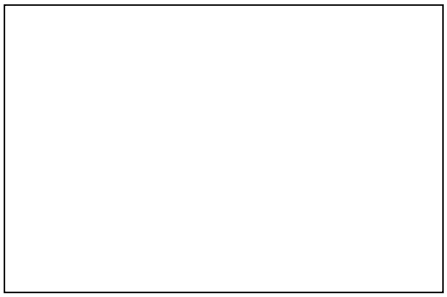
Créature : humain et clerc R

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}



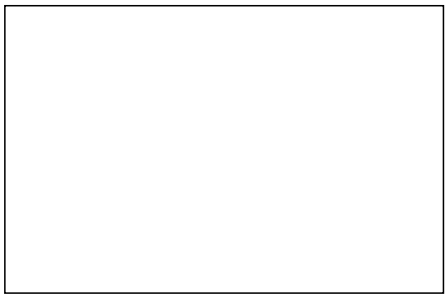
Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}



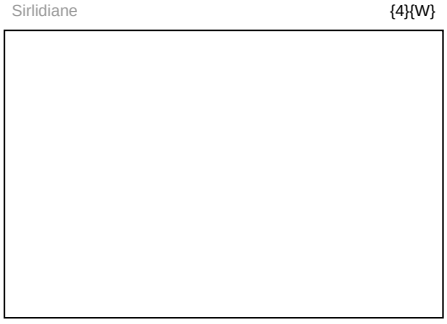
Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol
Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

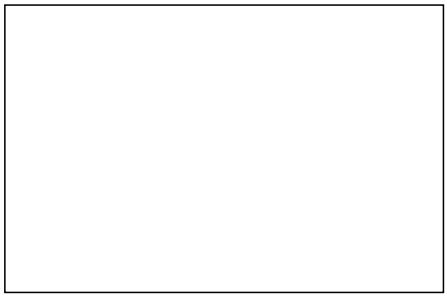
Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol
Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie {2}{B}

Enchantement U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.
Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie {2}{B}

Enchantement U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.
Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast