

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

Sortie : Avril 2016  
Nombre total de cartes : 297

## Incolore

**Emblème** **C**  
Emblème : Arlinn  
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité et « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur. »  
# 1018

## Blanc

**Observation constante** {1}{W}{W} **R**  
Enchantement  
Les créatures non-jeton que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.  
# 1

**Angé de la délivrance** {6}{W}{W} **R**  
Créature : ange 6/6  
Vol  
Délire — À chaque fois que l'Angé de la délivrance inflige des blessures, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, exiliez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.  
# 2

**Épuration angélique** {2}{W} **C**  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer l'Épuration angélique, sacrifiez un permanent.  
Exiliez l'artefact ciblé, la créature ciblée ou l'enchantement ciblé.  
# 3

**Geist apothicaire** {3}{W} **C**  
Créature : esprit 2/3  
Vol  
Quand le Geist apothicaire arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre esprit, vous gagnez 3 points de vie.  
# 4

**Archange Avacyn** {3}{W}{W} **M**  
Créature légendaire : ange 4/4  
Flash  
Vol, vigilance  
Quand l'Archange Avacyn arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.  
Quand une créature non-Angé que vous contrôlez meurt, transformez l'Archange Avacyn au début du prochain entretien.  
# 5

**Missionnaires Avacyniens** {3}{W} **U**  
Créature : humain et clerc 3/3  
Au début de votre étape de fin, si les Missionnaires Avacyniens sont équipés, transformez-les.  
# 6

**Entravé par l'argent de lune** {2}{W} **U**  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer, si se transformer.  
Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à la créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.  
# 7

**Évêque des temps passés** {2}{W} **R**  
Créature : esprit et clerc 2/3  
Vol  
À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec un coût converti de mana de 3, enquêtez (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »).  
# 8

**Compagnon du cathare** {2}{W} **C**

Créature : chien de chasse 3/1  
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)  
# 9

**Bénédictio de l'aumônier** {W} **C**  
Rituel  
Vous gagnez 5 points de vie.  
# 10

**Cathare intrépide** {2}{W} **C**  
Créature : humain et soldat 3/2  
{1}{W}, exiliez la Cathare intrépide depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
# 11

**Déclaration dans la pierre** {1}{W} **R**  
Rituel  
Exiliez la créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.  
# 12

**Fondre sur les pêcheurs** {4}{W}{W} **M**  
Rituel  
Exiliez toutes les créatures.  
Délire — Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 13

**Renard de Diablépine** {1}{W} **C**  
Créature : renard 3/1  
# 14

**Cavalerie du drogskol** {5}{W}{W} **R**  
Créature : esprit et chevalier 4/4  
Vol  
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.  
{3}{W} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
# 15

**Interlude inquiétant** {2}{W} **R**  
Éphémère  
Exiliez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.  
# 16

**Émissaire des éveillés** {4}{W} **C**  
Créature : esprit 2/4  
Vol  
Quand l'Émissaire des éveillés arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
# 17

**Conseils éthérés** {2}{W} **C**  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.  
# 18

**Révélation du mal** {1}{W} **C**  
Éphémère  
Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.  
Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 19

**Faveur du gryff** {W} **U**  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.  
{3}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à la créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
# 20

**Capitaine de la milice de Hanweir** {1}{W} **R**

Créature : humain et soldat 2/2  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez la Capitaine de la milice de Hanweir.  
# 21

**Espérer contre tout espoir** {2}{W} **U**  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.  
Tant que la créature enchantée est un humain, elle a l'initiative.  
# 22

**Oppression de la brute** {4}{W} **U**  
Éphémère  
Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.  
Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 23

**Bœuf de l'inquisiteur** {3}{W} **C**  
Créature : bovidé 2/5  
Délire — Le Bœuf de l'inquisiteur gagne +1/+0 et a la vigilance tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 24

**Capitaine inspiratrice** {3}{W} **C**  
Créature : humain et chevalier 3/3  
Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.  
# 25

**Inquisitrice militante** {2}{W} **C**  
Créature : humain et clerc 2/3  
L'Inquisitrice militante gagne +1/+0 pour chaque équipement que vous contrôlez.  
# 26

**Dériveur landéen** {1}{W} **C**  
Créature : esprit 2/2  
Délire — Le Dériveur landéen a le vol tant qu'il y a au moins quatre types de cartes parmi les cartes de votre cimetière.  
# 27

**Machinations de Nahiri** {1}{W} **U**  
Enchantement  
Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.  
{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à la créature bloqueuse ciblée.  
# 28

**Aumônier de Prochelande** {3}{W} **U**  
Créature : humain et clerc 3/1  
Lien de vie  
{2}{W}, exiliez l'Aumônier de Prochelande depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
# 29

**Jamais oublié** {1}{W} **U**  
Rituel  
Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
# 30

**Odric, maréchal lunarque** {3}{W} **R**  
Créature légendaire : humain et soldat 3/3  
Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.  
# 31

**Ouvrez l'armurerie** {1}{W} **U**  
Rituel  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

d'équipement, révélez-là et mettez-là dans votre main.  
Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
# 32

**Lame paroissiale paranoïaque** {2}{W} U  
Créature : humain et soldat 3/2  
Délire — La Lame paroissiale paranoïaque gagne +1/+0 et a l'initiative tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 33

**Prédicateur pieux** {2}{W} U  
Créature : humain et clerc 2/2  
À chaque fois que le Prédicateur pieux ou qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.  
{2}, {T}, sacrifiez un autre permanent : Transformez le Prédicateur pieux.  
# 34

**Lumière perforante** {1}{W} C  
Éphémère  
Détruisez la créature attaquante ou bloqueuse ciblée de force inférieure ou égale à 3.  
# 35

**Faucheuse du Vol d'Argent de lune** {3}{W}{W} U  
Créature : ange 3/3  
Vol  
Délire — Sacrifiez une autre créature : La Faucheuse du Vol d'Argent de lune gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez cette capacité que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 36

**Frappe d'argent** {3}{W} U  
Éphémère  
Détruisez la créature attaquante ciblée. Vous gagnez 3 points de vie.  
# 37

**Berger spectral** {2}{W} U  
Créature : esprit 2/2  
Vol  
{1}{U} : Renvoyez l'esprit ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
# 38

**Constable sévère** {W} C  
Créature : humain et soldat 1/1  
{T}, défaussez-vous d'une carte : Engagez la créature ciblée.  
# 39

**Force des armes** {W} C  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un équipement, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.  
# 40

**Survivre à la nuit** {2}{W} C  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)  
Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 41

**Pertinacité** {3}{W} U  
Éphémère  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.  
# 42

**Lieutenante de Thalia** {1}{W} R  
Créature : humain et soldat 1/1  
Quand la Lieutenante de Thalia arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre humain que vous contrôlez.  
À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Lieutenante de Thalia.  
# 43

**Inspectrice de Thraben** {W} C  
Créature : humain et soldat 1/2  
Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton

d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 44

**Geist renverseur** {W} U  
Créature : esprit 1/1  
Vol  
Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.  
Délire — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.  
# 45

**Commère de la ville** {W} U  
Créature : humain 1/1  
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Transformez la Commère de la ville.  
# 46

**Foule indocile** {1}{W} C  
Créature : humain 1/1  
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.  
# 47

**Urne d'éphémères** {1}{W} C  
Enchantement  
{2}{W}, sacrifiez l'Urne d'éphémères : Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
# 48

**Ange** C  
Créature-jeton : ange 4/4  
Vol  
# 1001

**Humain et soldat** C  
Créature-jeton : humain et soldat 1/1  
# 1002

**Esprit** C  
Créature-jeton : esprit 1/1  
Vol  
# 1003

**Inquisiteurs lunatiques** U  
Créature : humain et clerc 4/4  
Quand cette créature se transforme en Inquisiteurs lunatiques, vous pouvez exiler une autre créature ciblée jusqu'à ce que les Inquisiteurs lunatiques quittent le champ de bataille.  
# 9006

**Chef de culte du Val d'Orient** R  
Créature : humain et clerc \*/\*  
La force et l'endurance de la Chef de culte du Val d'Orient sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.  
Au début de votre étape de fin, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.  
# 9021

## Bleu

**Chercheur aberrant** {3}{U} U  
Créature : humain et insecte 3/2  
Vol  
Au début de votre entretien, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, transformez le Chercheur aberrant.  
# 49

**Concentration brisée** {1}{U}{U} U  
Éphémère  
Contrecarrez le sort ciblé  
Folie {3}{U} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 50

**Catalogue** {2}{U} C

Éphémère  
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.  
# 51

**Dissuasion irrésistible** {1}{U} U  
Éphémère  
Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.  
# 52

**Confirmation des soupçons** {3}{U}{U} R  
Éphémère  
Contrecarrez le sort ciblé.  
Enquêtez trois fois. (Pour enquêter, mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 53

**Limier audacieux** {1}{U} U  
Créature : humain et gremlin 2/1  
Quand vous sacrifiez un indice, transformez le Limier audacieux.  
# 54

**Déni d'existence** {2}{U} C  
Éphémère  
Contrecarrez le sort de créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.  
# 55

**Explorateurs du cimetière marin** {3}{U} C  
Créature : humain et sorcier 2/4  
Quand les Explorateurs du cimetière marin arrivent sur le champ de bataille, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 56

**Charrieuse de cadavres de Drunau** {3}{U} U  
Créature : zombie 1/1  
Quand la Charrieuse de cadavres de Drunau arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.  
{2}{B} : Le zombie ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.  
# 57

**Engloutissement du littoral** {3}{U} R  
Éphémère  
Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.  
# 58

**Révélation au cimetière marin** {X}{U} R  
Éphémère  
Révélez les X cartes plus une du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.  
# 59

**Illuminateur de l'Erdwal** {1}{U} U  
Créature : esprit 1/3  
Vol  
À chaque fois que vous enquêtez pour la première fois à chaque tour, enquêtez une fois de plus.  
# 60

**Flux d'essence** {U} U  
Éphémère  
Exiliez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.  
# 61

**Souvenirs fugaces** {2}{U} U  
Enchantement  
Quand les souvenirs fugaces arrivent sur le champ de bataille, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.  
# 62

**Création oubliée** {3}{U} R  
Créature : zombie et horreur 3/3

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

**Furtivité** (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

Au début de votre entretien, vous pouvez vous défausser de toutes les cartes de votre main. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

# 63

**Homoncule discret** {1}{U} **C**  
Créature : homoncule 2/1

**Furtivité** (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

# 64

**Chef d'œuvre de Geralf** {3}{U}{U} **M**  
Créature : zombie et horreur 7/7

Vol

Le Chef d'œuvre de Geralf gagne -1/-1 pour chaque carte dans votre main.

{3}{U}, défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Chef d'œuvre de Geralf depuis votre cimetière.

# 65

**Ailes évanescentes** {1}{U} **C**

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

Défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

# 66

**Porté disparu** {4}{U} **C**

Rituel

Mettez le permanent ciblé au dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

# 67

**Chirurgie invasive** {U} **U**

Éphémère

Contrecarrez le sort de rituel ciblé.

**Délire** — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exiliez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

# 68

**Jace, détisseur de secrets** {3}{U}{U} **M**

Planeswalker : Jace

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

# 69

**Examen de Jace** {1}{U} **C**

Éphémère

La créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

# 70

**Rien que le vent** {1}{U} **C**

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans le main de son propriétaire.

Folie {U} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

# 71

**Falotier de Selhoff** {4}{U} **C**

Créature : zombie et horreur 3/5

Quand le Falotier de Selhoff arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre zombie, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

# 72

**Scribe maniaque** {1}{U} **U**

Créature : humain et sorcier 0/3

Quand la Scribe maniaque arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les trois cartes du dessus de sa

bibliothèque dans son cimetière.

**Délire** — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, ce joueur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

# 73

**Pensées tenaces** {1}{U} **C**

Rituel

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Folie {1}{U} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

# 74

**Drakôns lunaires de Néphalie** {5}{U}{U} **R**

Créature : drakôn 5/5

Vol

Quand les Drakôns lunaires de Néphalie arrivent sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{4}{U}{U}, exiliez les Drakôns lunaires de Néphalie depuis votre cimetière : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

# 75

**Nibilis du crépuscule** {2}{U} **C**

Créature : esprit 2/1

Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

# 76

**Enquête en cours** {1}{U} **U**

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{1}{G}, exiliez une carte de créature depuis votre cimetière : Enquêtez. Vous gagnez 2 points de vie.

# 77

**Composants de l'énigme** {2}{U} **C**

Rituel

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

# 78

**Étude des pages** {3}{U}{U} **U**

Rituel

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

# 79

**Exhortation inquisiteur** {1}{U} **C**

Rituel

Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

# 80

**Tinteachânes** {1}{U} **R**

Créature : esprit 2/1

Flash

Vol

Quand le Tinteachânes arrive sur le champ de bataille, l'esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

# 81

**Érudit téméraire** {2}{U} **U**

Créature : humain et sorcier 2/1

{T} : Le joueur ciblé pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

# 82

**Émergence des vagues** {5}{U} **U**

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte d'éphémère et

de rituel dans votre cimetière.

# 83

**Skaab du seegraf** {1}{U} **C**

Créature : zombie 1/3

# 84

**Claqueur de la Silburlind** {5}{U} **C**

Créature : tortue terrestre 6/6

Le Claqueur de la Silburlind ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort non-créature ce tour-ci.

# 85

**Observateur silencieux** {3}{U} **C**

Créature : esprit 1/5

Vol

# 86

**Paralyse du sommeil** {3}{U} **C**

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Paralyse du sommeil arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

# 87

**Éveil en sursaut** {2}{U}{U} **M**

Rituel

L'adversaire ciblé met les treize cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

# 88

**Déchiporteur suturé** {2}{U} **C**

Créature : zombie et horreur 2/3

Le Déchiporteur suturé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Déchiporteur suturé arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

# 89

**Skaab aux ailes suturées** {3}{U} **U**

Créature : zombie et horreur 3/1

Vol

{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Skaab aux ailes suturées depuis votre cimetière.

# 90

**Esprit de chevaucheur de tempête** {4}{U} **C**

Créature : esprit 3/3

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

# 91

**Spécimen pris dans la glace** {1}{U} **R**

Créature : horreur 0/4

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

# 92

**Piste de preuves** {2}{U} **U**

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

# 93

**Geist indésirable** {2}{U} **U**

Créature : esprit 2/2

**Furtivité** (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

Quand le Geist indésirable inflige des blessures de combat à un joueur, transformez-le.

# 94

**Urne de paramnésie** {1}{U} **C**

Enchantement

{U}, sacrifiez l'Urne de paramnésie : Le joueur ciblé met les

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Piochez une carte.  
# 95

**Bienvenue au bercail** {2}{U}{U} **R**  
Rituel  
Folie {X}{U}{U} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
Acquérez le contrôle de la créature ciblée si son endurance est inférieure ou égale à 2. Si le coût de folie de Bienvenue au bercail a été payé, à la place acquérez le contrôle de cette créature si son endurance est inférieure ou égale à X.  
# 96

**Forme perfectionnée** **U**  
Créature : insecte et horreur 5/4  
Vol  
# 9049

**Porteur d'irrésistibles vérités** **U**  
Créature : humain et sorcier 3/2  
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
À chaque fois que le Porteur d'irrésistibles vérités inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 9054

**Cauchemar permanent** **M**  
Créature : cauchemar  
Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)  
Quand le Cauchemar permanent inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.  
# 9088

**Horreur éveillée** **R**  
Créature : kraken et horreur 7/8  
Quand cette créature se transforme en Horreur éveillée, renvoyez toutes les créatures non-Horreur dans les mains de leurs propriétaires.  
# 9092

**Intrus sans entraves** **U**  
Créature : esprit 3/3  
L'Intrus sans entraves ne peut pas être bloqué.  
# 9094

**Brume insidieuse** **R**  
Créature : élémental 0/1  
Défense talismanique, indestructible  
La Brume insidieuse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.  
À chaque fois que la Brume insidieuse attaque et qu'elle n'est pas bloquée, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, transformez-la.  
# 9108

## Noir

**Envoûteuse maudite** {3}{B} **U**  
Créature : humain et chamane 4/2  
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent l'Envoûteuse maudite coûtent {1} de moins à lancer.  
Quand l'Envoûteuse maudite meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle, attachée à un adversaire ciblé.  
# 97

**Charité des veines** {2}{B} **C**  
Rituel  
L'adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.  
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 98

**Visiteuse d'asile** {1}{B} **R**  
Créature : vampire et sorcier 3/1  
Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a

aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.  
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 99

**En coulisse** {2}{B} **U**  
Enchantement  
Les créatures que vous contrôlez ont la furtivité (Elles ne peuvent pas être bloquées par des créatures de force supérieure.)  
{4}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.  
# 100

**Contempler l'au-delà** {5}{B}{B} **M**  
Rituel  
Défaussez-vous de votre main. Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et mettez-les dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
# 101

**Pluie cinglante** {2}{B}{B} **U**  
Rituel  
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 102

**Appel de la lignée** {1}{B} **U**  
Enchantement  
{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.  
# 103

**Effroi rampant** {3}{B} **U**  
Enchantement  
Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte. Chaque adversaire qui s'est défaussé d'une carte qui partage un type de carte avec celle dont vous vous êtes défaussé perd 3 points de vie. (Les joueurs révèlent simultanément les cartes défaussées.)  
# 104

**Corbeau de mauvais augure** {2}{B} **C**  
Créature : zombie et oiseau 2/1  
Vol  
Quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille ou meurt, mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.  
# 105

**Poids mort** {B} **C**  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne -2/-2.  
# 106

**Colosse du diregraf** {2}{B} **R**  
Créature : zombie et géant 2/2  
Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.  
À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.  
# 107

**Persécutrice insaisissable** {2}{B}{B} **R**  
Créature : vampire et sorcier 4/4  
{1}, défaussez-vous d'une carte : Transformez la Persécutrice insaisissable.  
# 108

**À tout jamais** {4}{B}{B} **R**  
Rituel  
Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Chacune de ces créatures est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Mettez À tout jamais au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.  
# 109

**Revenant de Farbog** {2}{B} **C**  
Créature : esprit 1/3

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)  
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)  
# 110

**Sous le plancher** {3}{B}{B} **R**  
Rituel  
Folie {X}{B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
Mettez sur le champ de bataille, engagés, trois jetons de créature 2/2 noire Zombie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût de folie de Sous le plancher a été payé, à la place mettez sur le champ de bataille, engagés, X de ces jetons et vous gagnez X points de vie.  
# 111

**Complice du meneur de goule** {1}{B} **C**  
Créature : humain et gremlin 2/2  
{3}{B}, exilez le Complice du meneur de goule depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
# 112

**Destrier-goule** {4}{B} **U**  
Créature : zombie et cheval 4/4  
{2}{B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Destrier-goule depuis votre cimetière.  
# 113

**Ordre de Gisa** {2}{B}{B} **U**  
Rituel  
Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.  
Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 114

**Mutation grotesque** {1}{B} **C**  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)  
# 115

**Héritière Falkenrath** {1}{B} **U**  
Créature : vampire 2/1  
Défaussez-vous d'une carte : Transformez l'Héritière Falkenrath. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.  
# 116

**Chien des Farbogs** {4}{B} **C**  
Créature : zombie et chien de chasse 5/3  
Délire — Le Chien des Farbogs a la menace tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. (Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
# 117

**Aristocrate indulgent** {B} **U**  
Créature : vampire 1/1  
Lien de vie  
{2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.  
# 118

**Inconnue bienveillante** {2}{B} **U**  
Créature : humain 2/3  
Délire — {2}{B} : Transformez l'Inconnue bienveillante. N'activez cette capacité que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 119

**Indignation de Liliana** {X}{B} **U**  
Rituel  
Mettez les X cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Le joueur ciblé perd 2 points de vie pour chaque carte de créature mise dans votre cimetière de cette manière.  
# 120

**Valse macabre** {1}{B} **C**  
Rituel

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

# 121

**Chevalier de l'effroi Markov** {3}{B} **R**  
Créature : vampire et chevalier 3/3  
Vol  
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Chevalier de l'effroi Markov.  
# 122

**Résolution impitoyable** {2}{B} **C**  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer la Résolution impitoyable, sacrifiez une créature ou un terrain.  
Piochez deux cartes.  
# 123

**Démon de tourmental** {2}{B} **M**  
Créature : démon 4/5  
Vol, piétinement  
Quand le Démon de tourmental arrive sur le champ de bataille, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.  
Délire — Au début de votre entretien, vous perdez 4 points de vie à moins qu'il n'y ait au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 124

**Nécropode de Morkrut** {5}{B} **U**  
Créature : limace et horreur 7/7  
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
À chaque fois que le Nécropode de Morkrut attaque ou bloque, sacrifiez une autre créature ou un terrain.  
# 125

**Instinct meurtrier** {1}{B} **C**  
Rituel  
Détruisez la créature engagée ciblée.  
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 126

**Sangvasseur d'Olivia** {1}{B} **U**  
Créature : vampire et soldat 2/1  
Vol  
Le Sangvasseur d'Olivia ne peut pas bloquer.  
{R} : Le vampire ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.  
# 127

**Cavalière pâle de Trostad** {1}{B} **U**  
Créature : esprit 3/3  
Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)  
Quand la Cavalière pâle de Trostad arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.  
# 128

**Creuser la cervelle** {2}{B} **U**  
Rituel  
L'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exiliez cette carte.  
Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que la carte exilée, exiliez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.  
# 129

**Rats déliquescents** {1}{B} **C**  
Créature : zombie et rat 1/1  
Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)  
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)  
# 130

**Morts implacables** {B}{B} **M**  
Créature : zombie 2/2  
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.  
Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer

{X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec un coût converti de mana de X ciblé.

# 131

**Goule au cœur putride** {3}{B} **C**  
Créature : zombie 2/4  
Quand la Goule au cœur putride meurt, le joueur ciblé se défausse d'une carte.  
# 132

**Squelette interné** {B} **C**  
Créature : squelette 1/2  
{2}{B}: Renvoyez le Squelette interné depuis votre cimetière dans votre main.  
# 133

**Retour titubant** {B} **C**  
Rituel  
Exiliez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noir Zombie. Vous gagnez 2 points de vie.  
# 134

**Sinistre mixture** {B} **U**  
Enchantement  
{B}, payez 1 point de vie, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez la Sinistre mixture : Détruisez la créature ciblée.  
# 135

**Étalon de Cendregueule** {3}{B} **C**  
Créature : cauchemar et cheval 3/3  
Délire — {1}{B} : L'Étalon de Cendregueule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 136

**Mentor de Stromkirk** {3}{B} **C**  
Créature : vampire et soldat 4/2  
Quand le Mentor de Stromkirk arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre vampire ciblé que vous contrôlez.  
# 137

**Étranglement** {4}{B} **C**  
Éphémère  
La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.  
# 138

**À l'abattoir** {2}{B} **R**  
Éphémère  
Le joueur ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker.  
Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place ce joueur sacrifie une créature et un planeswalker.  
# 139

**Collecteur de dents** {2}{B} **U**  
Créature : humain et gremlin 3/2  
Quand le Collecteur de dents arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Délire — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, une créature ciblée que ce joueur contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
# 140

**Triskaidékaphobie** {3}{B} **R**  
Enchantement  
Au début de votre entretien, choisissez l'un —  
• Chaque joueur avec exactement 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur gagne 1 point de vie.  
• Chaque joueur avec exactement 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur perd 1 point de vie.  
# 141

**Jumelles du domaine de Maurer** {4}{B} **C**  
Créature : vampire 3/5  
Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 142

**Noble vampire** {2}{B} **C**  
Créature : vampire 3/2  
# 143

**Urne de malfeasance** {1}{B} **C**  
Enchantement  
{1}{B}, sacrifiez l'Urne de malfeasance : L'adversaire ciblé exile deux cartes de sa main. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
# 144

**Vampire et chevalier** **C**  
Créature-jeton : vampire et chevalier 1/1  
Lien de vie  
# 1004

**Zombie** **C**  
Créature-jeton : zombie 2/2

# 1005

**Disciple rétif** **U**  
Créature : humain et clerc 2/4  
À chaque fois que le Disciple rétif ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.  
# 9034

**Malédiction infectieuse** **U**  
Enchantement : aura et malédiction  
Enchanter : joueur  
Les sorts que vous lancez qui ciblent le joueur enchanté coûtent {1} de moins à lancer.  
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.  
# 9097

**Héritière de la nuit** **U**  
Créature : vampire et berserker 3/2  
Vol  
# 9116

**Envoûteuse possédée** **U**  
Créature : humain et shamane 4/3  
Quand cette créature se transforme en Envoûteuse possédée, vous pouvez détruire une créature ciblée.  
# 9119

**Ormendahl, prince des profanes** **R**  
Créature légendaire : démon 9/7  
Vol, lien de vie, indestructible, célérité  
# 9281

## Rouge

**Jugement selon Avacyn** {1}{R} **R**  
Rituel  
Folie {X}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
Le Jugement selon Avacyn inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou joueurs. Si le coût de folie du Jugement selon Avacyn a été payé, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre ces créatures et/ou joueurs à la place.  
# 145

**Vampire hématomane** {2}{R} **C**  
Créature : vampire et berserker 4/1  
À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.  
Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 146

**Chevaucheur endiablé** {1}{R}{R} **U**  
Créature : humain et éclaireur et loup-garou 3/3  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Chevaucheur endiablé.  
# 147

**Combustion du dedans** {X}{R} **R**  
Rituel  
La Combustion du dedans inflige X blessures à une cible, créature ou joueur. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

# 148

**Tueur condamné** {2}{R} **C**  
Créature : humain et loup-garou 2/2  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Tueur condamné.  
# 149

**Danse avec les diables** {3}{R} **U**  
Éphémère  
Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 rouge Diabla. Ils ont « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. »  
# 150

**Terrain de jeu des diables** {4}{R}{R} **R**  
Rituel  
Mettez sur le champ de bataille quatre jetons de créature 1/1 rouge Diabla. Ils ont « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. »  
# 151

**Dissension dans les rangs** {3}{R}{R} **U**  
Éphémère  
La créature bloqueuse ciblée se bat contre une autre créature bloqueuse ciblée.  
# 152

**Tir double** {R} **C**  
Éphémère  
Ciblez jusqu'à deux créatures. Le Tir double leur inflige 1 blessure à chacune.  
# 153

**Loup aux yeux de braises** **C**  
Créature : loup 1/2  
Célérité  
{1}{R} : Le Loup aux yeux de braises gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.  
# 154

**Avaleur Falkenrath** {R} **R**  
Créature : vampire et berserker 2/1  
Chaque carte de créature Vampire que vous possédez qui n'est pas sur le champ de bataille a la folie. Le coût de folie est égal à son coût de mana. (Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 155

**Tempérament fougoux** {1}{R}{R} **C**  
Éphémère  
Le Tempérament fougoux inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.  
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 156

**Ange lamefeu** {4}{R}{R} **R**  
Créature : ange 4/4  
Vol  
À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, vous pouvez faire que l'Ange lamefeu inflige 1 blessure au contrôleur de cette source.  
# 157

**Incendiaires de Gatstaf** {4}{R} **C**  
Créature : humain et loup-garou 5/4  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Incendiaires de Gatstaf.  
# 158

**Bandit de la Chaîne de Geier** {2}{R} **R**  
Créature : humain et gredin et loup-garou 3/2  
Célérité  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Bandit de la Chaîne de Geier.  
# 159

**Salve de geist** {2}{R} **U**  
Éphémère  
La Salve de geist inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.  
{2}{U}, exiliez la Salve de geist depuis votre cimetière : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous

contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

# 160

**Fielleux ricanant** {1}{R} **U**  
Créature : diable 2/1  
Quand le Fielleux ricanant arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.  
Délire — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, le Fielleux ricanant inflige 1 blessure à ce joueur.  
# 161

**Châtieuse d'Ornuut** {2}{R}{R} **M**  
Créature : ange 4/9  
Vol, célérité  
Si une source devait vous infliger des blessures, elle vous inflige le double de ces blessures à la place.  
Si une source devait infliger des blessures à la Châtieuse d'Ornuut, elle inflige le double de ces blessures à la Châtieuse d'Ornuut à la place.  
# 162

**Maîtriser la tempête** {2}{R} **R**  
Enchantement  
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (Vous payez toujours ses coûts.)  
# 163

**Loup de la hurlemeute** {2}{R} **C**  
Créature : loup 3/3  
Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.  
# 164

**Diabla lourdaud** {3}{R} **C**  
Créature : diable 5/2  
# 165

**Jeunes incorrigibles** {3}{R}{R} **U**  
Créature : vampire 4/3  
Célérité  
Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 166

**Lutte intérieure** {3}{R} **U**  
Éphémère  
La créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.  
# 167

**Nouveau-né insolent** {R} **C**  
Créature : vampire 1/1  
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.  
# 168

**Maître-forgeron de Kessig** {1}{R} **U**  
Créature : humain et shaman et loup-garou 2/1  
À chaque fois que le Maître-forgeron de Kessig bloque ou devient bloqué par une créature, le Maître-forgeron de Kessig inflige 1 blessure à cette créature.  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maître-forgeron de Kessig.  
# 169

**Hache d'éclairs** {R} **U**  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer la Hache d'éclairs, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.  
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à la créature ciblée.  
# 170

**Prophète fou** {3}{R} **U**  
Créature : humain et shaman 2/2  
Célérité  
{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.  
# 171

**Gorge magmatique** {1}{R} **C**  
Rituel  
Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce

tour-ci.

# 172

**Chuchotements maléfiques** {3}{R} **U**  
Rituel  
Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.  
Folie {3}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 173

**Chien du bûcher** {3}{R} **C**  
Créature : élémental et chien de chasse 2/3  
Piétinement  
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.  
# 174

**Cherchesang vorace** {1}{R} **U**  
Créature : vampire et berserker 1/3  
Défaussez-vous d'une carte : Le Cherchesang vorace gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
# 175

**Réduire en cendres** {4}{R} **C**  
Rituel  
Réduire en cendres inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.  
# 176

**Afflux d'adrénaline** {R} **C**  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
# 177

**Mage sanguinaire** {1}{R} **C**  
Créature : vampire et sorcier 1/3  
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
# 178

**Loup du fléau** {R}{R} **R**  
Créature : loup et horreur 2/2  
Initiative  
Délire — Le Loup du fléau a la double initiative tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 179

**Rage insensée** {1}{R} **C**  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +2/+2.  
Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)  
# 180

**Incitateur de péchés** {2}{R} **R**  
Créature : diable 3/2  
Menace  
Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. N'importe quel adversaire peut vous faire mettre cette carte dans votre cimetière. Si un joueur fait ainsi, l'Incitateur de péchés inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte. Sinon, mettez cette carte dans votre main.  
# 181

**Invasion cutanée** {R} **U**  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée attaque à chaque combat si possible.  
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez l'Invasion cutanée sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.  
# 182

**Motivations de dépit** {3}{R} **U**  
Enchantement : aura  
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Enchanter : créature

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

La créature enchantée gagne +3/+0 et a l'initiative. # 183	# 9046	# 195
<b>Mascarade stensienne</b> {2}{R} U Enchantement Les créatures attaquant que vous contrôlez ont l'initiative. À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) # 184	<b>Briseur de nuques</b> U Créature : loup-garou 4/3 Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le piétinement. Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Briseur de nuques. # 9147	<b>Message des routes secondaires</b> {2}{G} C Créature : humain et éclairé 3/2 Quand la Message des routes secondaires meurt, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. ») # 196
<b>Distorsion structurelle</b> {3}{R} C Rituel Exilez l'artefact ciblé ou le terrain ciblé. La distorsion structurelle inflige 2 blessures au contrôleur de ce permanent. # 185	<b>Hurler marqué au fer</b> C Créature : loup-garou 4/4 Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Hurler marqué au fer. # 9149	<b>Couper les ailes</b> {1}{G} C Éphémère Chaque adversaire sacrifie une créature avec le vol. # 197
<b>Voix lancinante</b> {1}{R} C Rituel En tant que coût supplémentaire pour lancer la Voix lancinante, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes. # 186	<b>Dévastateurs de Gatstaf</b> C Créature : loup-garou 6/5 Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.) Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez les Dévastateurs de Gatstaf. # 9158	<b>Affronter l'inconnu</b> {G} C Éphémère Enquêtez, puis la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque indice que vous contrôlez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. ») # 198
<b>Frères d'Ulrich</b> {2}{R} U Créature : loup 3/2 Piétinement {3}{G} : Le loup ou loup-garou attaquant ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. # 187	<b>Alpha de la meute Vildin</b> R Créature : loup-garou 4/3 À chaque fois qu'un loup-garou arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez le transformer. Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez l'Alpha de la meute Vildin. # 9159	<b>Sensation rampante</b> {2}{G} U Enchantement Au début de votre entretien, vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne pour la première fois à chaque tour, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Insecte. # 199
<b>Fureur déchainée</b> {2}{R} C Éphémère La créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.) # 188	<b>Loup-garou au cœur de flammes</b> U Créature : loup-garou 3/2 À chaque fois que le Loup-garou au cœur de flammes bloque ou devient bloqué par une créature, le Loup-garou au cœur de flammes inflige 2 blessures à cette créature. Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Loup-garou au cœur de flammes. # 9169	<b>Rituel de cryptolithe</b> {1}{G} R Enchantement Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. » # 200
<b>Urne de versatilité</b> {1}{R} C Enchantement {1}{R}, sacrifiez l'Urne de versatilité : Ajoutez {R}{R}{R}{R} à votre réserve. # 189	<b>Délesteur de peau</b> U Créature : insecte et horreur 3/4 # 9182	<b>Culte de la lune croissante</b> {4}{G} U Créature : humain et shamane 5/4 À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez se transforme en une créature non-Humain, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup. # 201
<b>Message du village</b> {R} U Créature : humain et loup-garou 1/1 Célérité Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Message du village. # 190	<b>Intruse du lever de lune</b> U Créature : loup-garou 2/2 Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.) Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez l'Intruse du lever de lune. # 9190	<b>Cultivateur d'oranges brunes</b> {1}{G} R Créature : humain et druide 2/1 {T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve. Délire — Le Cultivateur d'oranges brunes a le contact mortel tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. # 202
<b>Duelliste Voldaren</b> {3}{R} C Créature : vampire et guerrier 3/2 Célérité Quand le Duelliste Voldaren arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. # 191		<b>Recruteur de la garde crépusculaire</b> {1}{G} U Créature : humain et guerrier et loup-garou 2/2 {2}{G} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix. Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire. # 203
<b>Loup de la Brèche du Diable</b> {3}{R}{R} M Créature : élémental et loup 5/5 À chaque fois que le Loup de la Brèche du Diable attaque, vous pouvez payer {1}{R} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, le Loup de la Brèche du Diable inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au coût converti de mana de la carte défaussée. # 192		<b>Talents équestres</b> {3}{G} C Enchantement aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +3/+3. Tant que la créature enchantée est un humain, elle a le piétinement. # 204
<b>Diable</b> C Créature-jeton : diable 1/1 Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. # 1006		<b>Bifurcation de la route</b> {1}{G} C Rituel Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite votre bibliothèque. # 205
<b>Avacyn, la purificatrice</b> M Créature légendaire : ange 6/5 Vol Quand cette créature se transforme en Avacyn, la purificatrice, elle inflige 3 blessures à chaque autre créature et chaque adversaire. # 9005		<b>Veuve obscure</b> {2}{G} U Créature : araignée 3/3 Portée La Veuve obscure ne peut bloquer que les créatures avec le vol. # 206
<b>Plèbe provoquée</b> U Créature : humain 2/3 La Plèbe provoquée attaque à chaque tour si possible. {2} : La Plèbe provoquée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	<b>Langueur automnale</b> {2}{G} U Enchantement {B} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Délire — Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, transformez la Langueur automnale. # 194	<b>Taupe du graf</b> {2}{G} U Créature : taupe et bête 2/4
	<b>Patrouille du Pont de Bruyère</b> {3}{G} U Créature : humain et guerrier 3/3 À chaque fois que la Patrouille du Pont de Bruyère inflige des blessures à au moins une créature, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. ») Au début de chaque étape de fin, si vous avez sacrifié au moins 3 indices ce tour-ci, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.	

## Vert

<b>Viser haut</b> {1}{G} C Éphémère Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.) # 193
<b>Langueur automnale</b> {2}{G} U Enchantement {B} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Délire — Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, transformez la Langueur automnale. # 194
<b>Patrouille du Pont de Bruyère</b> {3}{G} U Créature : humain et guerrier 3/3 À chaque fois que la Patrouille du Pont de Bruyère inflige des blessures à au moins une créature, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. ») Au début de chaque étape de fin, si vous avez sacrifié au moins 3 indices ce tour-ci, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, vous gagnez 3 points de vie.

# 207

**Gardien des terres** (G) U  
Créature : humain et druide 1/1  
{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  
# 208

**Ermite de Montbabil** {2}{G} U  
Créature : humain et loup-garou 2/3  
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour, piochez une carte.  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Ermite de Montbabil.  
# 209

**Bûcheronne de l'arrière-pays** {1}{G} C  
Créature : humain et loup-garou 2/1  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Bûcheronne de l'arrière-pays.  
# 210

**Résurgence de la hurlemeute** {2}{G} U  
Enchantement  
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1 et a le piétinement.  
# 211

**Masse inexorable** {2}{G} R  
Créature : limon 3/3  
Délire — À chaque fois que la Masse inexorable attaque, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Limon, engagé et attaquant.  
# 212

**Approvisionnement intrépide** {3}{G} C  
Créature : humain et éclairer 3/3  
Piétinement  
Quand l'Approvisionnement intrépide arrive sur le champ de bataille, un autre humain ciblé que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
# 213

**Sanglier sinistre de Kessig** {4}{G}{G} C  
Créature : sanglier et horreur 6/6  
Délire — Le Sanglier sinistre de Kessig a le piétinement tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 214

**Pacifiste de Lambholt** {1}{G} U  
Créature : humain et shaman et loup-garou 3/3  
La Pacifiste de Lambholt ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Pacifiste de Lambholt.  
# 215

**Dryade du terreau** (G) C  
Créature : dryade et horreur 1/2  
(T), engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.  
# 216

**Puissance déraisonnable** {3}{G} C  
Éphémère  
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.  
Délire — Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 217

**Charognard du moldgraf** {1}{G} C  
Créature : fongus 0/4  
Délire — Le Charognard du moldgraf gagne +3/+0 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.  
# 218

**Chasse au clair de lune** {1}{G} U  
Éphémère  
Choisissez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou inflige un nombre de blessures égal à sa force à

cette créature.  
# 219

**Tanneur obsessionnel** {1}{G} U  
Créature : humain et gremlin 1/1  
Quand le Tanneur obsessionnel arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.  
Délire — Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.  
# 220

**Gardiennne de la meute** {2}{G}{G} U  
Créature : loup et esprit 4/3  
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Quand la Gardienne de la meute arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte de terrain.  
Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.  
# 221

**Loup à aiguilles** {1}{G} C  
Créature : loup 2/2  
{5}{G} : Le Loup à aiguilles gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.  
# 222

**Morsure enragée** {1}{G} C  
Rituel  
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
# 223

**Déloger** {2}{G} C  
Rituel  
Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.  
Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
# 224

**Sage de la sagesse ancestrale** {4}{G} R  
Créature : humain et shaman et loup-garou \*/\*  
La force et l'endurance de la Sage de la sagesse ancestrale sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.  
Quand la Sage de la sagesse ancestrale arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Sage de la sagesse ancestrale.  
# 225

**Saisons passées** {4}{G}{G} M  
Rituel  
Renvoyez n'importe quel nombre de cartes avec des coûts convertis de mana différents depuis votre cimetière dans votre main. Mettez les Saisons passées au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.  
# 226

**Deuxième récolte** {2}{G}{G} R  
Éphémère  
Pour chaque jeton que vous contrôlez, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de ce permanent.  
# 227

**Partisane poilargent** {2}{G} R  
Créature : loup et guerrier 2/2  
Piétinement  
À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez devient la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.  
# 228

**Chasseur solitaire** {3}{G} C  
Créature : humain et guerrier et loup-garou 3/4  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Chasseur solitaire.  
# 229

**Briffaud d'âmes** {2}{G}{G} R  
Créature : guivre 3/3  
Piétinement  
Délire — Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez trois marqueurs +1/+1 sur le Briffaud d'âmes.

# 230

**Architecte stoïque** {2}{G} C  
Créature : humain 2/3  
Quand l'Architecte stoïque arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  
# 231

**Loups au pelage épineux** {4}{G} C  
Créature : loup 4/5

# 232

**Traqueuse infatigable** {2}{G} R  
Créature : humain et éclairer 3/2  
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.  
# 233

**Traversée d'Ulvenwald** (G) R  
Rituel  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.  
# 234

**Hydre d'Ulvenwald** {4}{G}{G} M  
Créature : hydre \*/\*  
Portée  
La force et l'endurance de l'Hydre d'Ulvenwald sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.  
Quand l'Hydre d'Ulvenwald arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.  
# 235

**Mystères d'Ulvenwald** {2}{G} U  
Enchantement  
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.  
# 236

**Urne de naissance** (G) C  
Enchantement  
{1}{G}, sacrifiez l'Urne de naissance : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker parmi elles dans votre main.  
Mettez le reste dans votre cimetière.  
# 237

**Cathare vétérane** {1}{G} U  
Créature : humain et soldat 2/2  
{3}{W} : L'humain ciblé acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.  
# 238

**Scrutatrice de la toile** {4}{G} C  
Créature : araignée 2/5  
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)  
La Scrutatrice de la toile peut bloquer sept créatures supplémentaires à chaque combat.  
# 239

**Bois bizarre** {2}{G} U  
Enchantement : aura  
Enchanter : terrain  
Quand le Bois bizarre arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
Le terrain enchanté a « (T) : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix à votre réserve. »  
# 240



# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

<b>Insecte</b> Créature-jeton : insecte # 1007	<b>C</b> 1/1	<b>Arlinn Kord</b> {2}{R}{G} <b>M</b> Planeswalker : Arlinn {+1} : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célérité.	3/	{-9} : Mettez sur le champ de bataille un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs. # 251
<b>Limon</b> Créature-jeton : limon # 1008	<b>C</b> 3/3	{+0} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup. Transformez Arlinn Kord. # 243		<b>Humain et clerc</b> <b>C</b> Créature-jeton : humain et clerc # 1010
<b>Loup</b> Créature-jeton : loup # 1009	<b>C</b> 2/2	<b>Visions fiévreuses</b> {1}{U}{R} <b>R</b> Enchantement Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses lui infligent 2 blessures. # 244		<b>Arlinn, étreinte par la lune</b> <b>M</b> Planeswalker : Arlinn {+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
<b>Ancêtre de l'équinoxe</b> Créature : sylvin Piétinement, défense talismanique # 9194	<b>U</b> 4/4	<b>Le monstre de Gitrog</b> {3}{B}{G} <b>M</b> Créature légendaire : grenouille et horreur Contact mortel Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours. À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte. # 245	6/6	{-1} : Arlinn, étreinte par la lune inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. Transformez Arlinn, étreinte par la lune.
<b>Hurler Krallenhorde</b> Créature : loup-garou Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Hurler Krallenhorde. # 9203	<b>U</b> 3/3	<b>Invocation de Saint Traft</b> {1}{W}{U} <b>R</b> Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, mettez sur le champ de bataille, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat. » # 246		{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la célérité et '{T}' : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur. » # 9243
<b>Loup solitaire de Montbabil</b> Créature : loup-garou À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour, piochez deux cartes. Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Loup solitaire de Montbabil. # 9209	<b>U</b> 3/5	<b>Nahiri, l'annonciatrice</b> {2}{R}{W} <b>M</b> Planeswalker : Nahiri {+2} : Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.	4/	
<b>Destructrice des forêts</b> Créature : loup-garou Piétinement Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez la Destructrice des forêts. # 9210	<b>C</b> 4/2	{-2} : Exilez l'enchantement ciblé, l'artefact engagé ciblé ou la créature engagée ciblée.		<b>Cerveau en bocal</b> {2} <b>R</b> Artefact {1}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana {3}, {T} : Retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X. # 252
<b>Bouchère de Lambholt</b> Créature : loup-garou Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez la Bouchère de Lambholt. # 9215	<b>U</b> 4/4	{-8} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de créature, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. Elle acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin. # 247		<b>Pierre de graf corrompue</b> {2} <b>R</b> Artefact La Pierre de graf corrompue arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Choisissez une couleur d'une carte de votre cimetière. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve. # 253
<b>Loup-garou de la faim ancestrale</b> Créature : loup-garou Vigilance, piétinement La force et l'endurance du Loup-garou de la faim ancestrale sont chacune égales au nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs. Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Loup-garou de la faim ancestrale. # 9225	<b>R</b> */*	<b>Olivia, mobilisée pour la guerre</b> {1}{B}{R} <b>M</b> Créature légendaire : vampire et chevalier Vol À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et elle devient un vampire en plus de ses autres types. # 248	3/3	<b>Golem d'építaphe</b> {5} <b>U</b> Créature-artefact : golem {2} : Mettez la carte ciblée depuis votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. # 254
<b>Membre de la meute</b> Créature : loup-garou Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au tour précédent, transformez le Membre de la meute. # 9229	<b>C</b> 5/6	<b>Amalgame prisé</b> {1}{U}{B} <b>R</b> Créature : zombie À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin. # 249	3/3	<b>Dispositif explosif</b> {1} <b>C</b> Artefact {3}, {T}, sacrifiez le Dispositif explosif : Le Dispositif explosif inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. # 255
		<b>Sigarda, grâce du héron</b> {3}{G}{W} <b>M</b> Créature légendaire : ange Vol Vous et les humains que vous contrôlez avez la défense talismanique. {2}, exilez une carte depuis votre cimetière : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat. # 250	4/5	<b>Main des moissons</b> {3} <b>U</b> Créature-artefact : épouvantail Quand la Main des moissons meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle. # 256
		<b>Sorin, némésis sinistre</b> {4}{W}{B} <b>M</b> Planeswalker : Sorin {+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana. {-X} : Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie.	6/	<b>Cape hantée</b> {3} <b>U</b> Artefact : équipement La créature équipée a la vigilance, le piétinement et la célérité. Équipement {1} # 257
				<b>Loupe</b> {3} <b>U</b> Artefact {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. {4}, {T} : Enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. ») # 258
				<b>Hache de meurtrier</b> {4} <b>U</b> Artefact : équipement La créature équipée gagne +2/+2. Équipement — Défaussez-vous d'une carte. # 259
				<b>Héritage négligé</b> {1} <b>U</b> Artefact : équipement

## Multicolore

<b>Ego altéré</b> {X}{2}{G}{U} <b>R</b> Créature : changeforme L'Ego altéré ne peut pas être contrecarré. Vous pouvez faire que l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui. # 241	0/0			
<b>Annulation angoissée</b> {1}{W}{B} <b>R</b> Éphémère Exilez le permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie. # 242				

# Ténèbres sur Innistrad : liste des cartes

La créature équipée gagne +1/+1.  
 Quand la créature équipée se transforme, transformez l'Héritage négligé.  
 Équipement {1}  
 # 260

**Calèche incontrôlée** {4} U  
 Créature-artefact : construction 5/6  
 Piétinement  
 Quand la Calèche incontrôlée attaque ou bloque, sacrifiez-la à la fin du combat.  
 # 261

**Éclat de verre brisé** {1} C  
 Artefact : équipement  
 La créature équipée gagne +1/+0.  
 À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.  
 Équipement {1} ({1}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  
 # 262

**Passe-partout** {1} U  
 Artefact : équipement  
 La créature équipée a la furtivité (Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)  
 À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.  
 Équipement {2}  
 # 263

**Plaque de tueur** {3} R  
 Artefact : équipement  
 La créature équipée gagne +4/+2.  
 À chaque fois que la créature équipée meurt, si elle était un humain, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
 Équipement {3}  
 # 264

**Journal de Tamiyo** {5} R  
 Artefact légendaire  
 Au début de votre entretien, enquêtez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)  
 {T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main.  
 Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
 # 265

**Gargouille de Thraben** {1} U  
 Créature-artefact : gargouille 2/2  
 Défenseur  
 {6} : Transformez la Gargouille de Thraben.  
 # 266

**Encensoir de la vraie foi** {2} C  
 Artefact : équipement  
 La créature équipée gagne +1/+1 et a la vigilance.  
 Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+0 supplémentaire.  
 Équipement {2} ({2} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  
 # 267

**Envoûteuse d'osier** {3} C  
 Créature-artefact : épouvantail 3/1  
 # 268

**Épouvantail des champs sauvages** {3} U  
 Créature-artefact : épouvantail 1/4  
 Défenseur  
 {2}, sacrifiez l'Épouvantail des champs sauvages : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les et mettez-les dans votre main.  
 Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
 # 269

**Indice** C  
 Artefact-jeton : indice  
 {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.  
 # 1016

**Faux fouineuse** U  
 Artefact : équipement  
 La créature équipée gagne +1/+1.

Tant que la créature équipée est un humain, elle a la menace. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
 Équipement {2}  
 # 9256

**Lame de Cendregueule** U  
 Artefact : équipement  
 La créature équipée gagne +3/+3 et a l'initiative.  
 Équipement {3}  
 # 9260

**Antagoniste ailepierre** U  
 Créature-artefact : gargouille et horreur 4/2  
 Vol  
 # 9266

## Terrain

**Estuaire asphyxié** R  
 Terrain  
 Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.  
 {T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.  
 # 270

**Temple du cimetière marin** R  
 Terrain  
 {T} : Ajoutez {C} à votre réserve.  
 {3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.  
 # 271

**Ruines angoissantes** R  
 Terrain  
 Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.  
 {T} : Ajoutez {B} ou {R} à votre réserve.  
 # 272

**Sanctuaire abandonné** U  
 Terrain  
 Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.  
 {T} : Ajoutez {W} ou {B} à votre réserve.  
 # 273

**Village fortifié** R  
 Terrain  
 Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.  
 {T} : Ajoutez {G} ou {W} à votre réserve.  
 # 274

**Verger infâme** U  
 Terrain  
 Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.  
 {T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.  
 # 275

**Piste du gibier** R  
 Terrain  
 Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.  
 {T} : Ajoutez {R} ou {G} à votre réserve.  
 # 276

**Lac des hautes terres** U  
 Terrain  
 Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.  
 {T} : Ajoutez {U} ou {R} à votre réserve.  
 # 277

**Ville portuaire** R  
 Terrain  
 Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive

sur le champ de bataille engagée.  
 {T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.  
 # 278

**Carrière de pierre** U  
 Terrain  
 La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.  
 {T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.  
 # 279

**Paysage difforme** C  
 Terrain  
 {T} : Ajoutez {C} à votre réserve.  
 {2}, {T}, sacrifiez le Paysage difforme : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
 # 280

**Abbaye du Val d'Orient** R  
 Terrain  
 {T} : Ajoutez {C} à votre réserve.  
 {5}, {T}, payez 1 point de vie : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.  
 {5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.  
 # 281

**Ruisseau des sylvies** U  
 Terrain  
 Le Ruisseau des sylvies arrive sur le champ de bataille engagé.  
 {T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.  
 # 282

**Plaine** L  
 Terrain de base : plaine  
 {W}  
 # 285

**Île** L  
 Terrain de base : île  
 {U}  
 # 287

**Marais** L  
 Terrain de base : marais  
 {B}  
 # 290

**Montagne** L  
 Terrain de base : montagne  
 {R}  
 # 293

**Forêt** L  
 Terrain de base : forêt  
 {G}  
 # 296

**Légende :**  
 W : Mana Blanc U : Mana Bleu  
 B : Mana Noir R : Mana Rouge  
 G : Mana Vert T : symbole Engager

*Magic the gathering ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible gratuitement sur le site de La Secte des Magiciens Fous : [www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net). Non comestible. Ne pas jeter sur la voie publique*

Liste générée le : 2016 May 30