

Baron Sengir

{5}{B}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et noble

R

Vol

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures du Baron Sengir ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +2/+2 sur le Baron sengir.

{T} : Régénérez un autre vampire ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine sorcière

{1}{B}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{T} : Une créature ciblée autre que la Reine sorcière a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'ombre d'Ihssân

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

Créature légendaire : ombre et chevalier

U

Protection contre le blanc

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine sorcière

{1}{B}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{T} : Une créature ciblée autre que la Reine sorcière a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ordre de la Main d'Ébèn

{B}{B}

Créature : clerc et chevalier

C

Protection contre le blanc

{B} : L'Ordre de la Main d'Ébèn acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : L'Ordre de la Main d'Ébèn gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân

{4}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân

{4}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ehron l'Implacable

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et gredin

P

Célérité

{R}{R}{R} : Régénérez Ehron l'Implacable.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orgg

{3}{R}{R}

Créature : orgg

P

Piétinement

L'Orgg ne peut pas attaquer si le joueur défenseur contrôle une créature dégagée dont la force est supérieure ou égale à 3.

L'Orgg ne peut pas bloquer les créatures dont la force est supérieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde balduviane

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

R

Quand la Horde balduviane arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte au hasard.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orgg

{3}{R}{R}

Créature : orgg

P

Piétinement

L'Orgg ne peut pas attaquer si le joueur défenseur contrôle une créature dégagée dont la force est supérieure ou égale à 3.

L'Orgg ne peut pas bloquer les créatures dont la force est supérieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête fracassante

{2}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez tous les artefacts. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



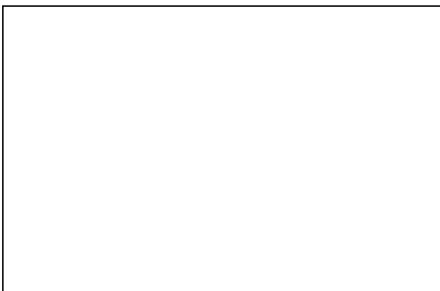
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



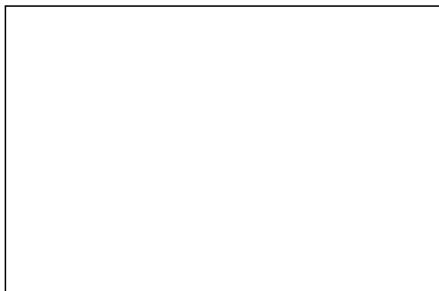
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



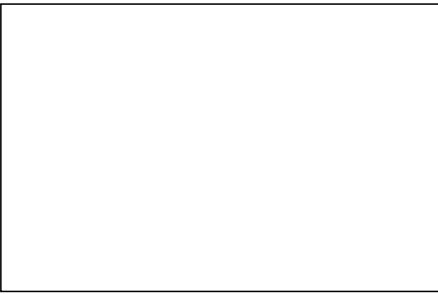
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place forte d'Ébèn



Terrain

U

La Place forte d'Ébèn arrive sur le champ de bataille engagée.

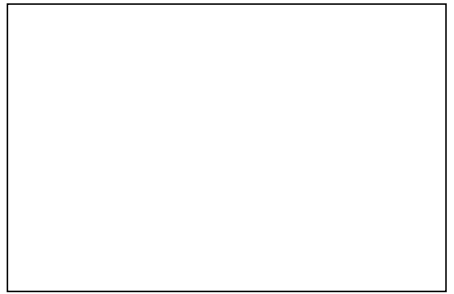
{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez la Place forte d'Ébèn : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines naines



Terrain

U

Les Ruines naines arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T}: Ajoutez {R}.

{T}, sacrifiez les Ruines naines : Ajoutez {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

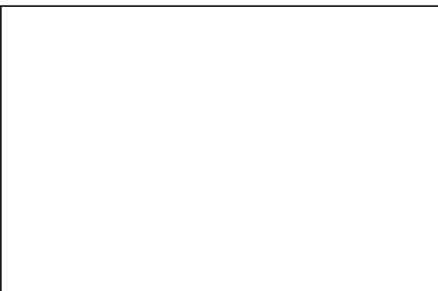
Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

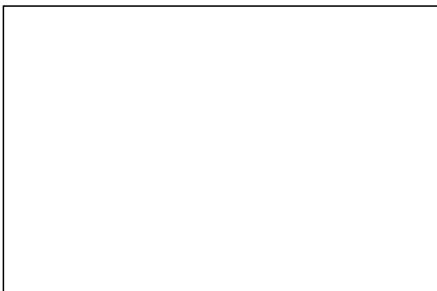
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de jouvence

{0}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendule-rasoir

{4}

Artefact

R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, si ce joueur a 5 points de vie ou moins, le Pendule-rasoir inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catapulte naine

{X}{R}

Éphémère

U

La Catapulte naine inflige X blessures divisées également, arrondies à l'inférieur, entre toutes les créatures contrôlées par vos adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Delire

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le tour d'un adversaire. Engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force au joueur. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de feu

{1}{B}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Le Pacte de feu inflige X blessures réparties comme vous le choisissez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Delire

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le tour d'un adversaire. Engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force au joueur. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de feu

{1}{B}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Le Pacte de feu inflige X blessures réparties comme vous le choisissez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angoisse partagée
{1}{B}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, l'Angoisse partagée inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts
{1}{B}

Enchantement : aura
U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angoisse partagée
{1}{B}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, l'Angoisse partagée inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse macabre
{1}{B}

Enchantement : aura
U

Enchanter : carte de créature dans un cimetière

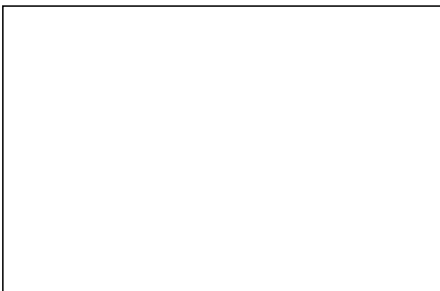
Quand la Danse macabre arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle perd « enchanter : carte de créature dans un cimetière » et acquiert « enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Danse macabre ». Mettez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et attachez-lui la Danse macabre. Quand la Danse macabre quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut payer {1}{B}. Si le joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Tambours de guerre gobelins

{2}{R}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast