

Crapaud des morgues {2}{B}



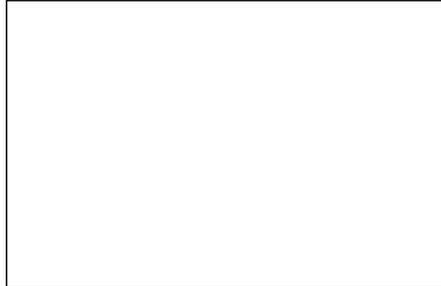
Créature : crapaud C

Sacrifiez le Crapaud des morgues : Ajoutez {U}{R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
 Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
 Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe {1}{B}



Créature : zombie C

Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
 {1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard du feu de l'enfer {2}{R}



Créature : élémental et chien de chasse U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main, le Bâtard du feu de l'enfer inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard du feu de l'enfer

{2}{R}

Créature : élémental et chien de chasse

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main, le Bâtard du feu de l'enfer inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant ogre

{4}{R}

Créature : ogre et sorcier

C

Quand le Savant ogre arrive sur le champ de bataille, si {U} a été dépensé pour le lancer, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inféconds esclaves

{1}{R}

Créature : gobelin et zombie

U

À chaque fois que les Inféconds esclaves infligent des blessures de combat à un joueur, si vous contrôlez un marais, vous pouvez faire que ce joueur se défasse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie au noyau de vapeur

{3}{U}

Créature : anomalie

C

Quand l'Anomalie au noyau de vapeur arrive sur le champ de bataille, si {R} a été utilisé pour la lancer, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'eau saumâtre

{2}{U}



Créature : élémental

C

Quand l'Élémental d'eau saumâtre attaque ou bloque, sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.
Exhumation {2}{U} {2}{U} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur ignescent

{4}{B}{R}



Créature : élémental

C

Célérité

Recyclage de marais {2}, recyclage de montagne {2} {2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur

{1}{U}



Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse dimir

{1}{U}{B}



Créature : esprit

R

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moroi {2}{U}{B}

Créature : vampire U
 Vol
 Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre brûlant {2}{B}{R}

Créature : spectre R
 Vol, célérité
 À chaque fois que le Spectre brûlant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre du champ de feu {1}{U}{B}{R}

Créature : ogre et mutant U
 Initiative
 Exhumation {U}{B}{R} {U}{B}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombies jhesiens {4}{U}{B}

Créature : zombie C
 Peur
 Recyclage d'île {2}, recyclage de marais {2}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épanouissement // Déclin

{U}{B}

Rituel

U

Épanouissement

{U}{B}

Renvoyez une carte de créature ciblée dans un cimetière et une créature ciblée sur le champ de bataille dans les mains de leurs propriétaires.

Déclin

{B}{R}

Un joueur ciblé révèle deux cartes de sa main au hasard, puis il se défausse de chaque carte non-terrain révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclave de Bolas

{3}{UR}{B}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine // Souffrance

{B}{3}{R}

Rituel

U

Peine:

{B}

Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

Souffrance:

{3}{R}

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



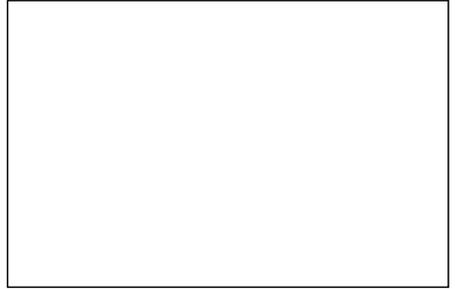
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



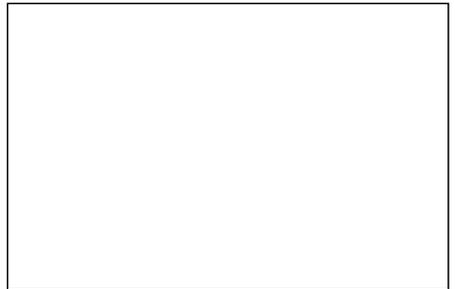
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

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



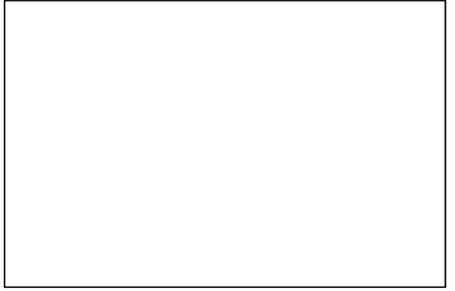
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

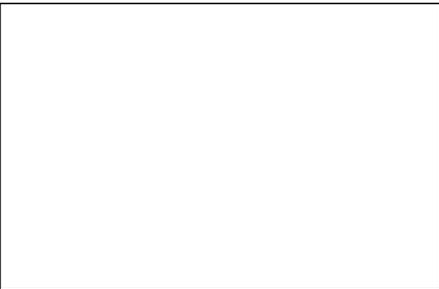
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

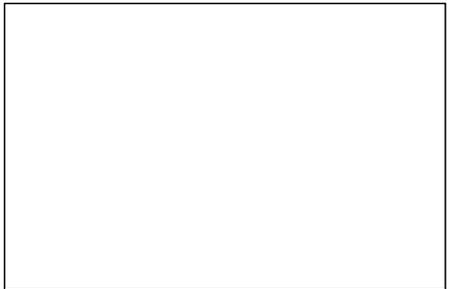
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker

{4}{U}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agonie terminale

{3}{B}

Éphémère

C

Kick {1}{R}

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Si ce sort a été kické, l'Agonie terminale inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

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

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrefatalité

{U}{B}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune // Méchanceté

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

Éphémère

U

Rancune

{3}{U}

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Méchanceté

{3}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sape

{U}{U}{B}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reculade

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise ancestrale

{3}{U}{B}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

