

Sangromancienne {2}{B}{B}



Créature : vampire et shamanes **R**

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne {2}{B}{B}



Créature : vampire et shamanes **R**

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne {2}{B}{B}



Créature : vampire et shamanes **R**

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon d'acier en fusion** {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**

{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol

{RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'acier en fusion {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol  
 {RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'acier en fusion {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol  
 {RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'acier en fusion {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol  
 {RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère **C**  
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère **C**  
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
 Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}



Rituel **U**

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}

Rituel

U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

(({UP}) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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  
{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

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

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  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

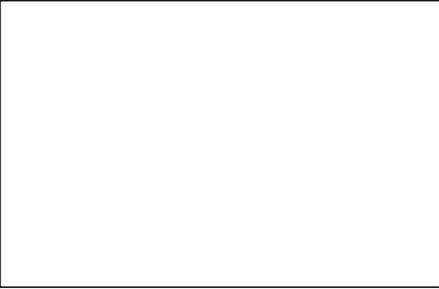


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

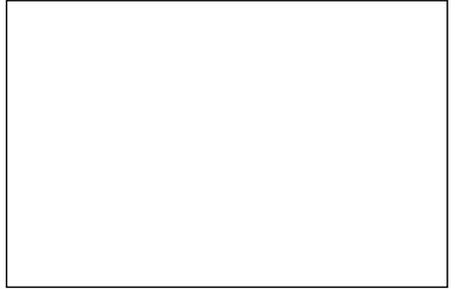
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

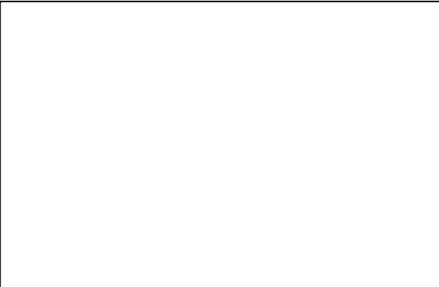
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

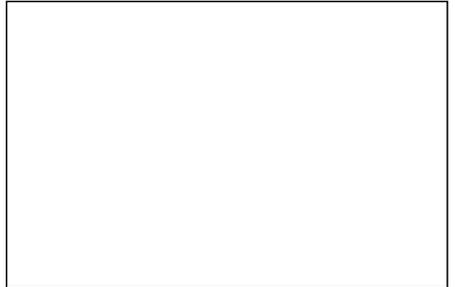
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé {3}



Artefact C  
{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

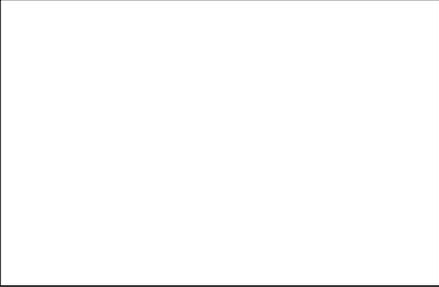
Talisman immaculé {3}



Artefact C  
{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

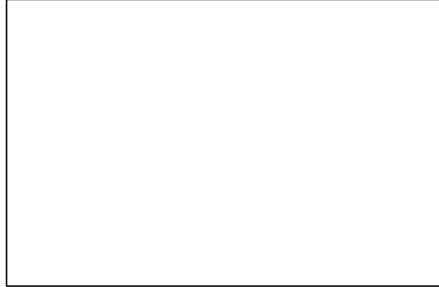
Talisman immaculé {3}



Artefact C  
{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé {3}



Artefact C  
{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

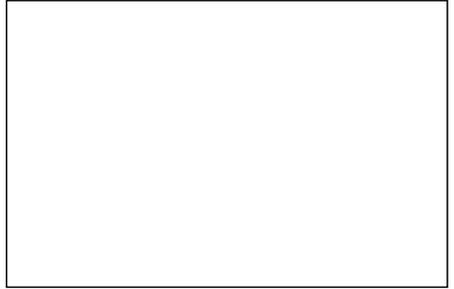
{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

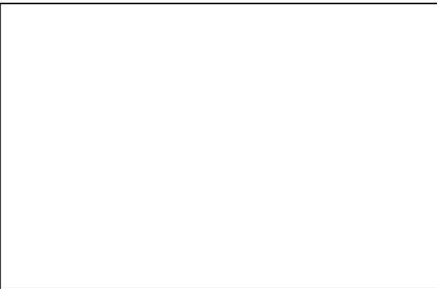
{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

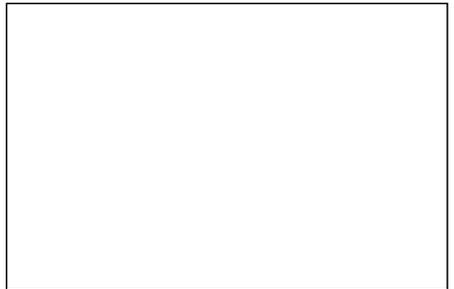
{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Nom

{3}{WP}{WP}



Artefact

R

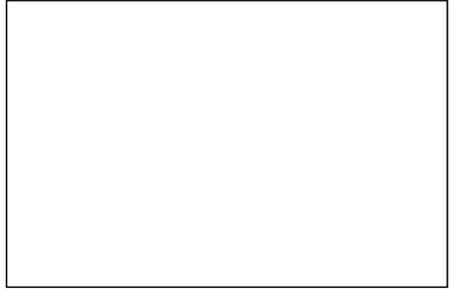
{{WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {WP} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

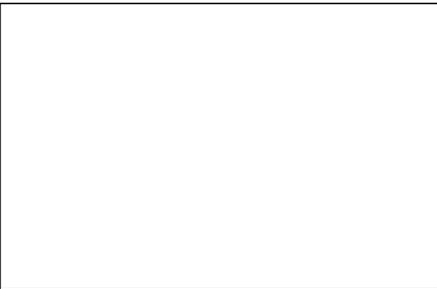
{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Nom

{3}{WP}{WP}



Artefact

R

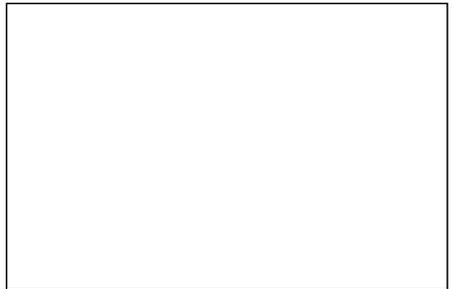
{{WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {WP} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

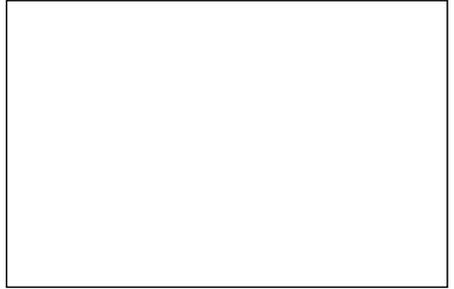
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

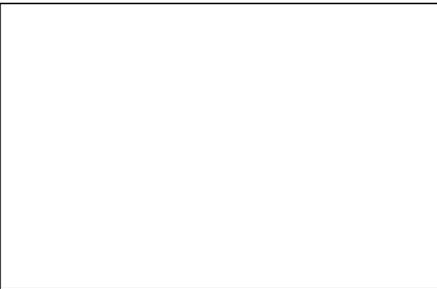
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

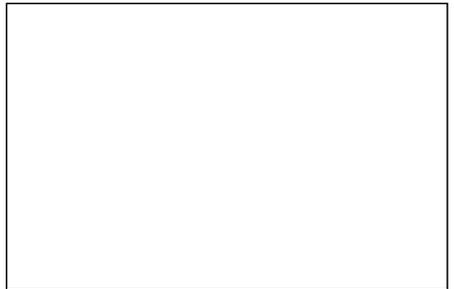
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

