

Âme tourmentée {B}



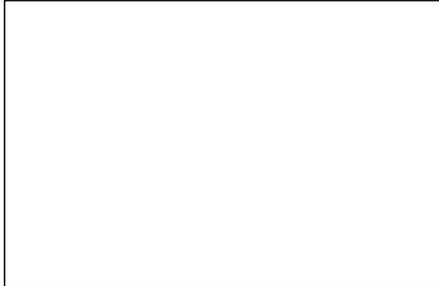
Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



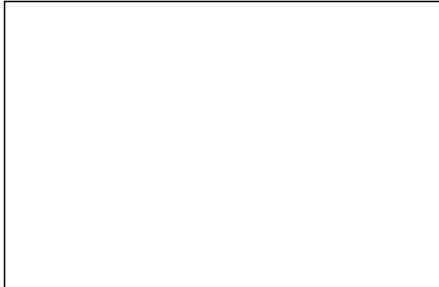
Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguédrome {1}{B}



Créature : diablotin **C**
 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

Diablotin de Daguédrome {1}{B}



Créature : diablotin **C**
 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

Diablotin de Daguédrome {1}{B}



Créature : diablotin **C**
 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

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

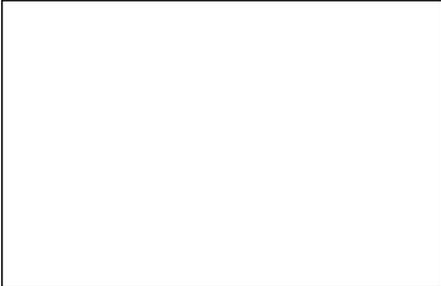


Créature : vampire et shaman **U**
 Vol
 Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

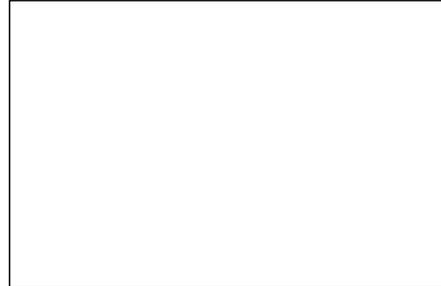
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

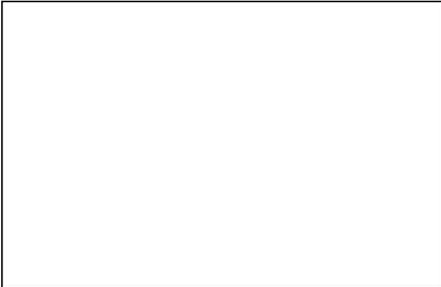
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

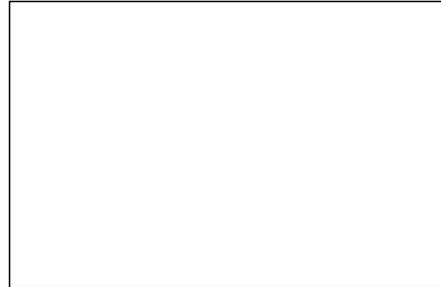
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte {1}{UB}{UB}



Créature : humain et gredin C

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte

{1}{UB}{UB}



Créature : humain et gredin

C

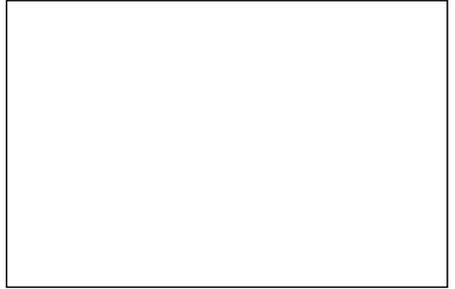
Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte

{1}{UB}{UB}



Créature : humain et gredin

C

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



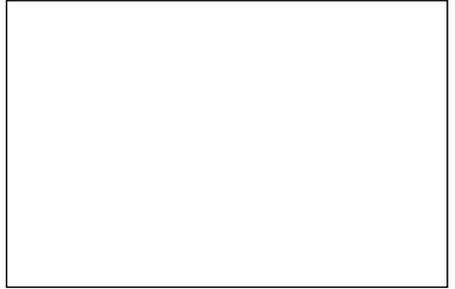
Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

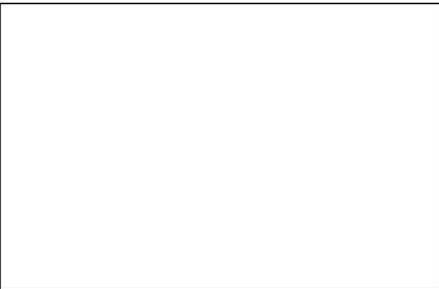
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



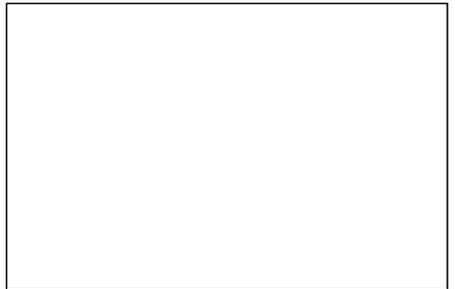
Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

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

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

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



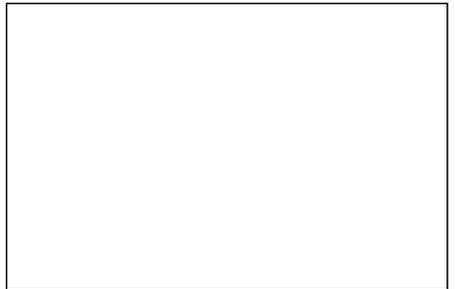
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

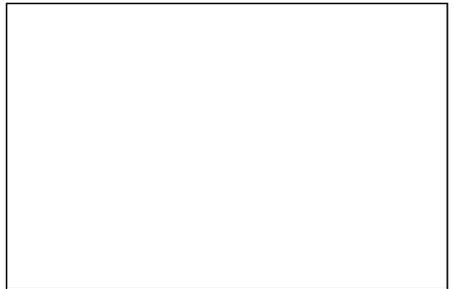
C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimace squelettique

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « {B} : Régénérez cette créature ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimace squelettique

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « (B) : Régénérez cette créature ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure faveur

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimace squelettique

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « (B) : Régénérez cette créature ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure faveur

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure faveur {1}{B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille,
vous perdez 1 point de vie.
La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari du prédateur {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.
La créature enchantée a l'intimidation tant que son
contrôleur ne contrôle aucune autre créature. (Elle ne peut
pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou
des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

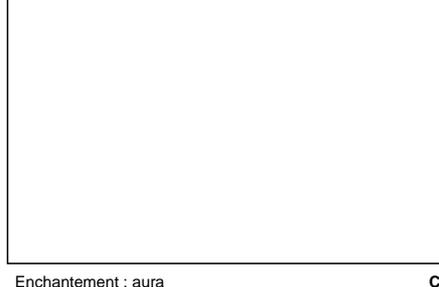
Obscure faveur {1}{B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille,
vous perdez 1 point de vie.
La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari du prédateur {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.
La créature enchantée a l'intimidation tant que son
contrôleur ne contrôle aucune autre créature. (Elle ne peut
pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou
des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari du prédateur

{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1.

La créature enchantée a l'intimidation tant que son contrôleur ne contrôle aucune autre créature. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

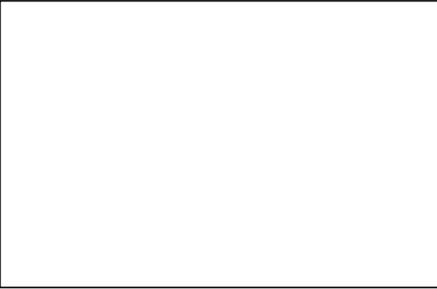
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

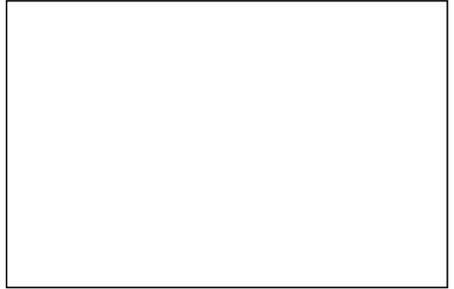
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pillier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pillier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

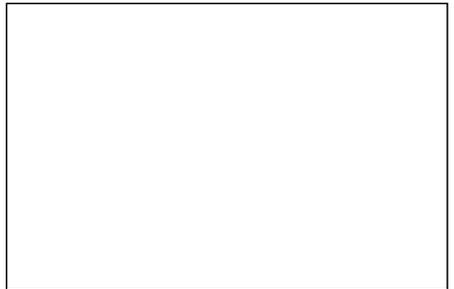
C

Le Pillier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pillier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

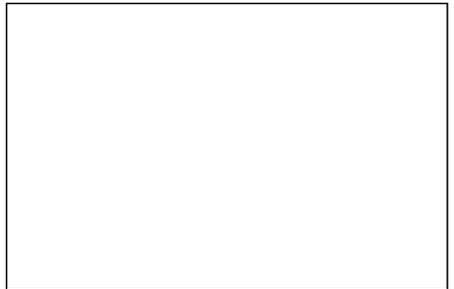
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynacharge

{R}



Éphémère

C

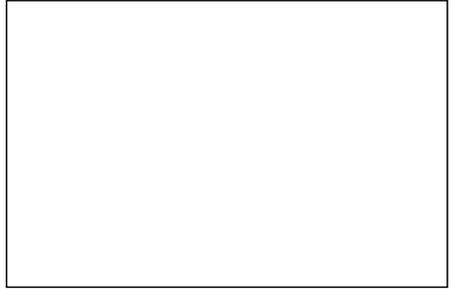
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynacharge

{R}



Éphémère

C

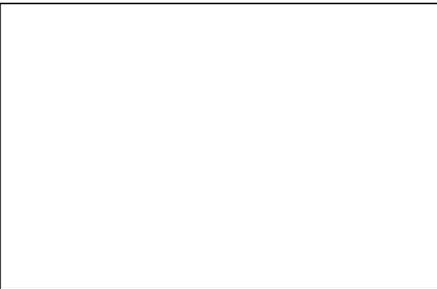
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynacharge

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast