Sangromancienne {2}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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 défausse d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne {2}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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 défausse d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure transaction {2}{B}

Rituel U

Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes moins une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure transaction {2}{B}

Rituel U

Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes moins une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requête brûlante {R}

Rituel **C**

Chaque joueur pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requête brûlante {R}

Rituel **C**

Chaque joueur pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requête brûlante {R}

Rituel **C**

Chaque joueur pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requête brûlante {R}

Rituel **C**

Chaque joueur pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenez-y {1}{R}

Rituel U

Une carte de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Son coût de flashback est égal à son coût de mana. (Les coûts de mana incluent les couleurs.)
Flashback {3}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du destin

Rituel R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenez-y {1}{R}

Rituel U

Une carte de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Son coût de flashback est égal à son coût de mana. (Les coûts de mana incluent les couleurs.)
Flashback {3}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du destin

Rituel R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation des fosses {X}{X}{B}{B}{B}{B}

Éphémère **M**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Créez X jetons de créatures 2/2 noire Zombie engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts {2}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché {1}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts {2}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché {1}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché {1}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des crânes {1}{B}

Créature : squelette et sorcier C

{1}{B} : Régénérez l'Augure des crânes.
Sacrifiez l'Augure des crânes : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que pendant votre phase d'entretien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché {1}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des crânes {1}{B}

Créature : squelette et sorcier C

{1}{B} : Régénérez l'Augure des crânes.
Sacrifiez l'Augure des crânes : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que pendant votre phase d'entretien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

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

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos {X}{B}{R}

Rituel **M**

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast