

Invokeur ritesang

{2}{B}

Créature : vampire et shamane

C

{8} : Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustique dardec?ur

{3}{B}

Créature : insecte

C

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand le Moustique dardec?ur arrive sur le champ de bataille, il a été kické, détruisez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustique dardec?ur

{3}{B}

Créature : insecte

C

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand le Moustique dardec?ur arrive sur le champ de bataille, il a été kické, détruisez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane

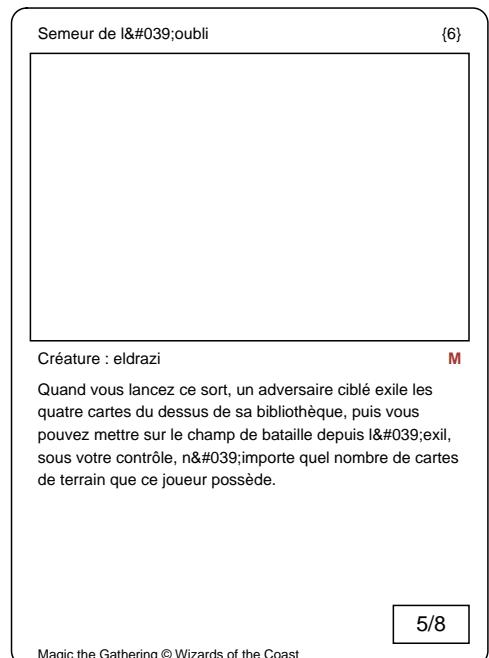
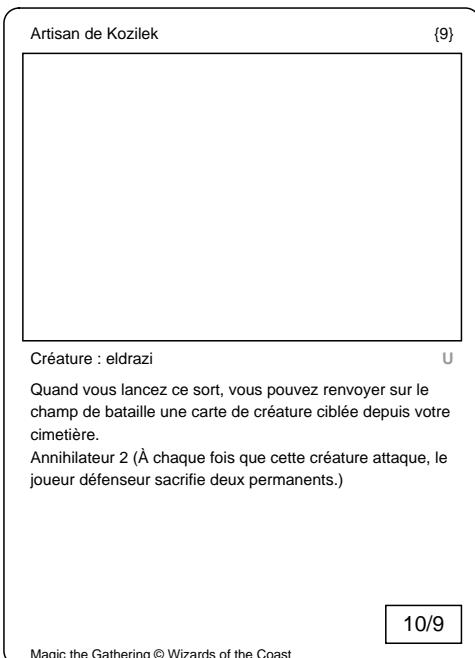
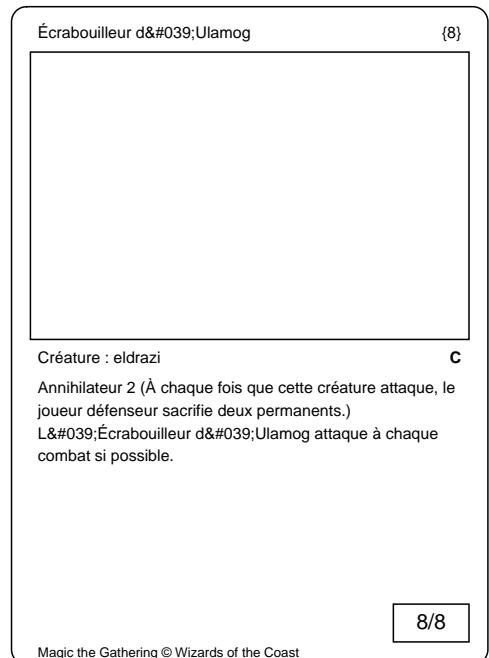
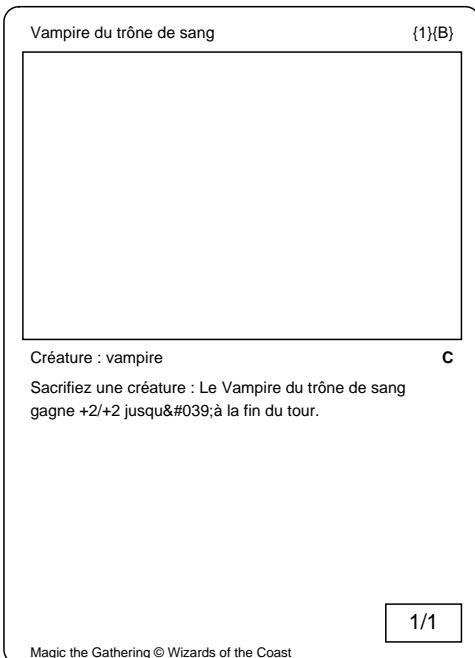
U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Couveur d'Emrakul

{4}{R}



Créature : eldrazi et drone

C

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveur d'Emrakul

{4}{R}



Créature : eldrazi et drone

C

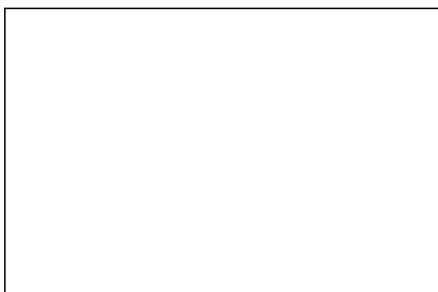
Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveur d'Emrakul

{4}{R}



Créature : eldrazi et drone

C

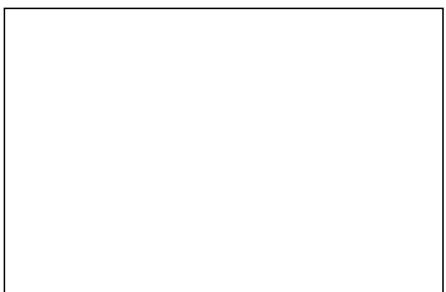
Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur de torches

{2}{R}



Créature : gobelin et shamane

C

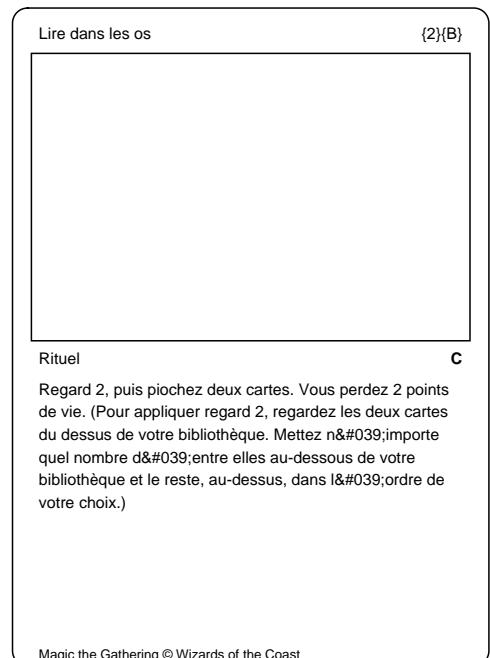
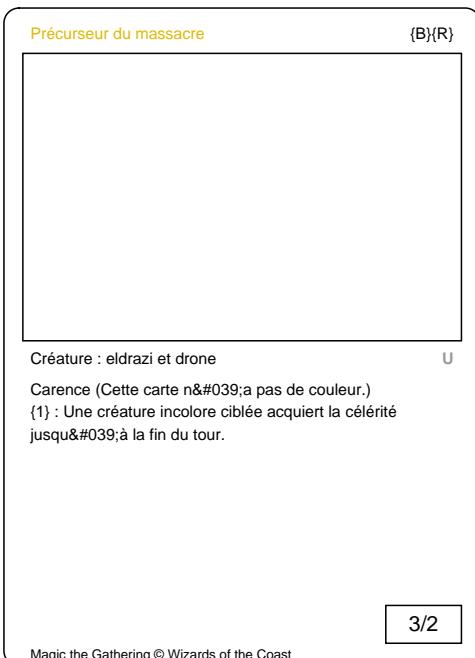
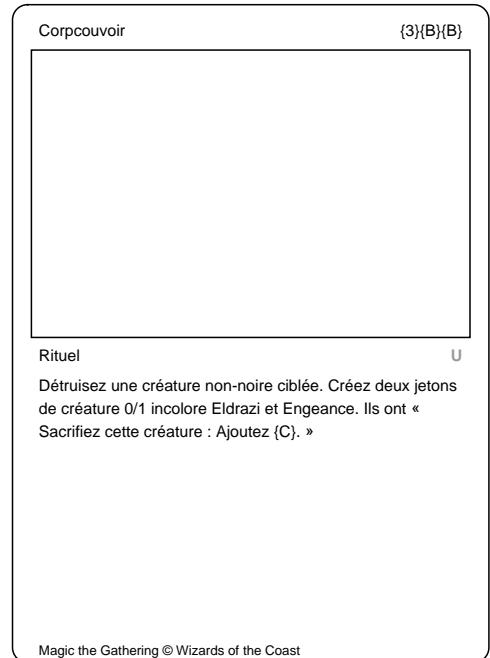
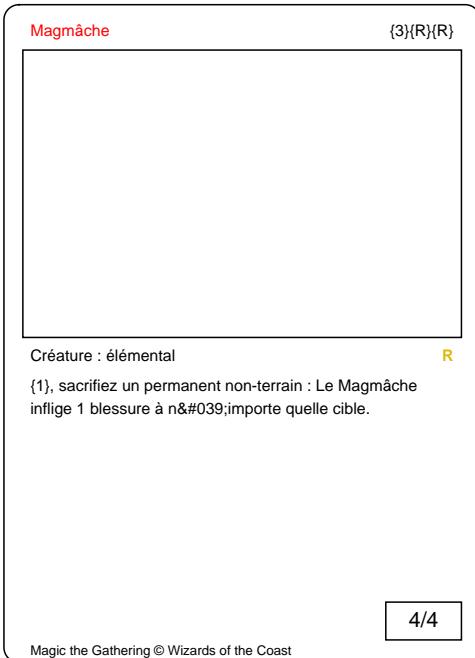
Kick {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Frondeur de torches arrive sur le champ de bataille, il a été kické, il inflige 2 blessures à la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu

{R}



Rituel

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes des marécages

{B}{B}



Rituel

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu

{R}



Rituel

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de monstruosité

{5}{R}

Rituel

R

Sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez, puis créez autant de jetons de créature 4/4 rouge Monstruosité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

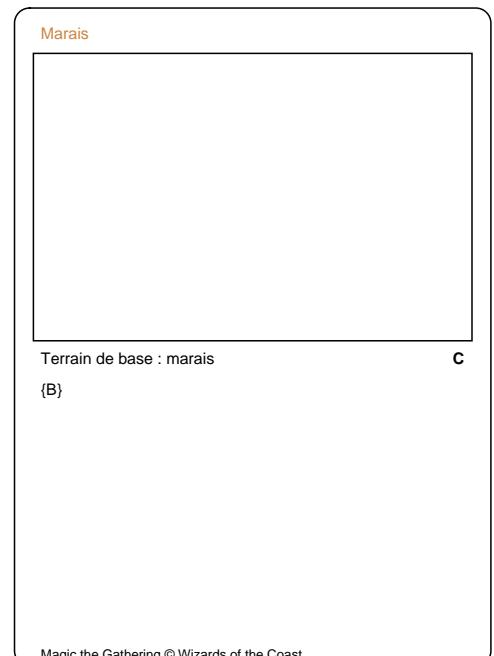
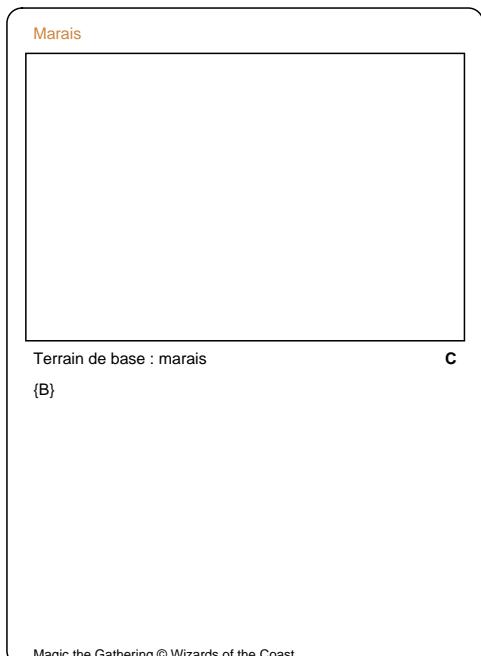
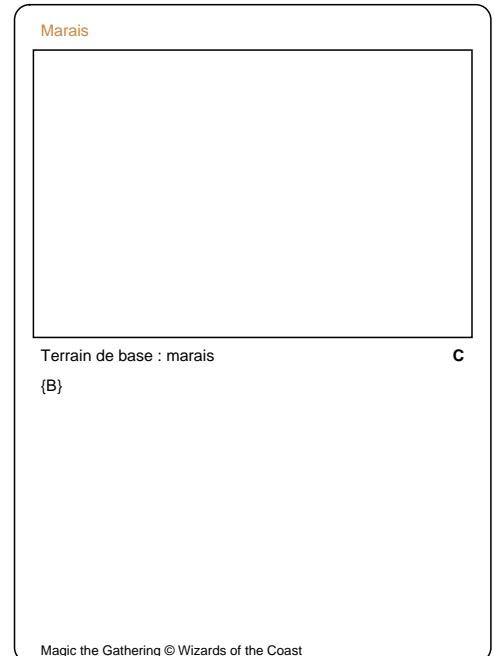
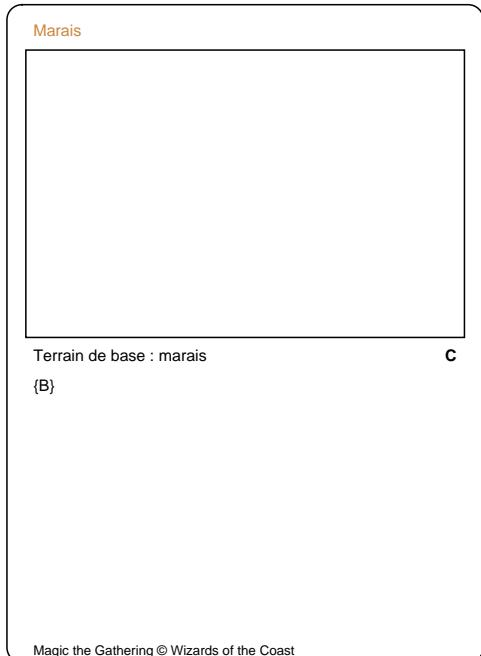
Terrain de base : marais

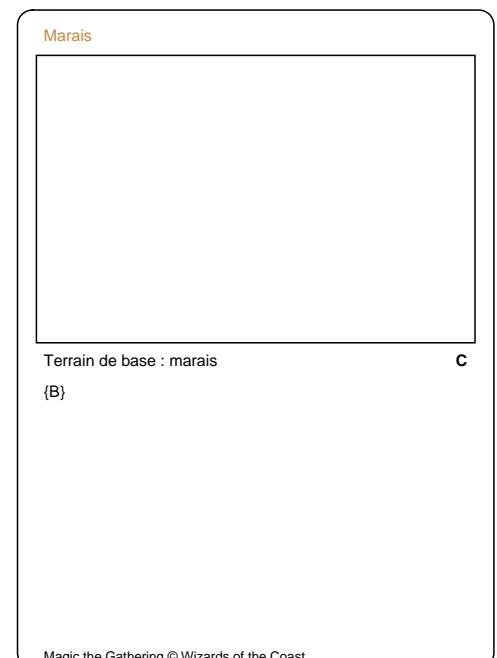
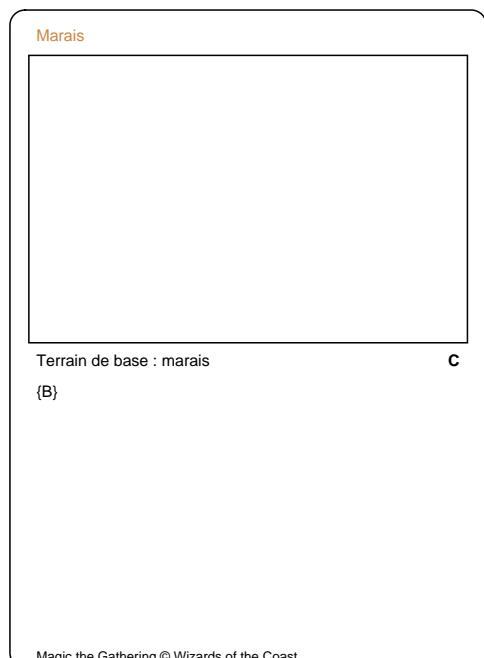
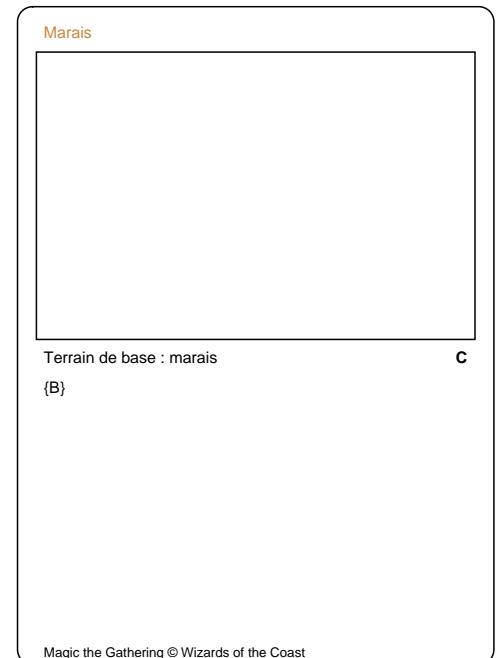
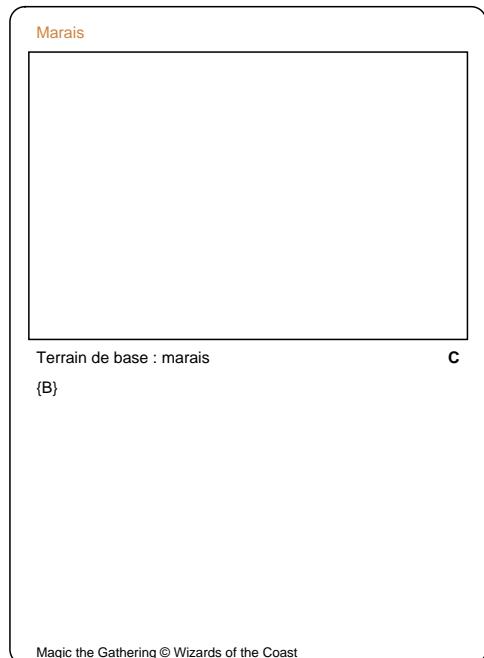
C

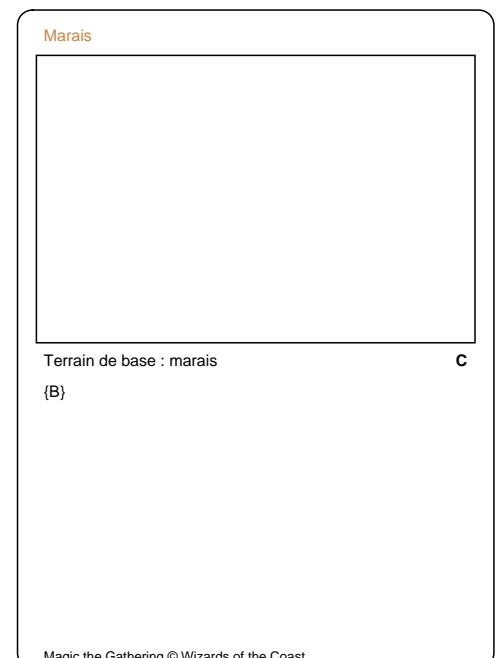
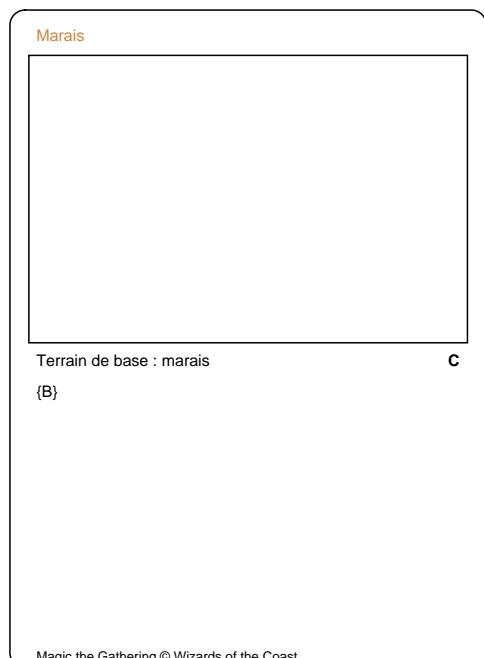
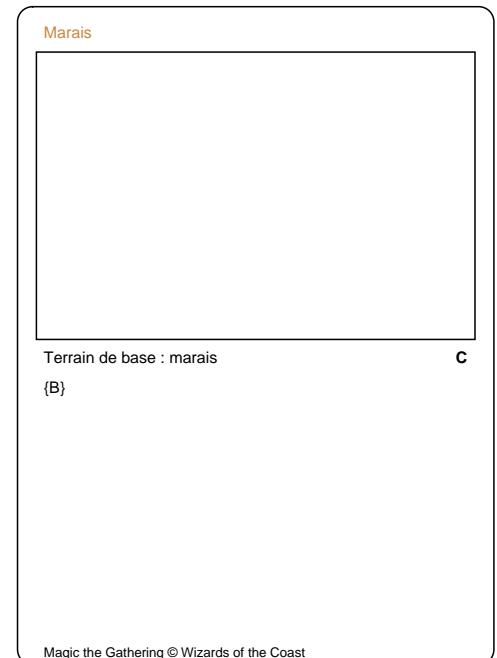
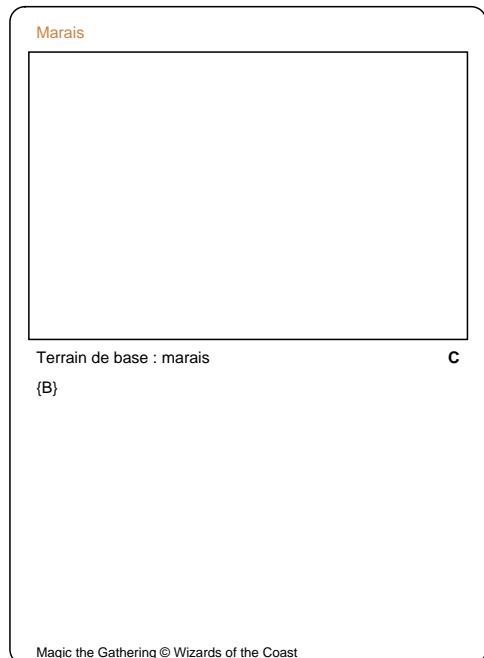
(B)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

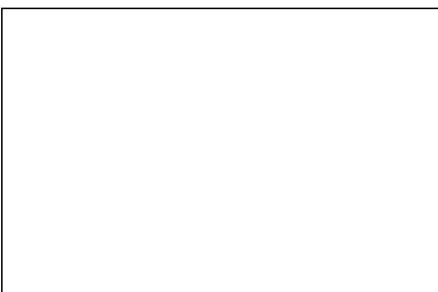


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

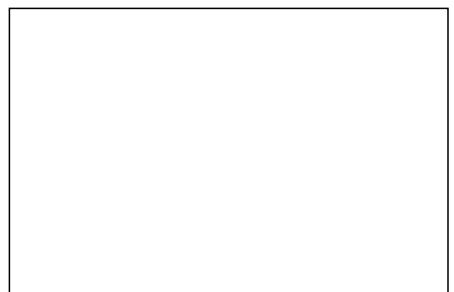


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



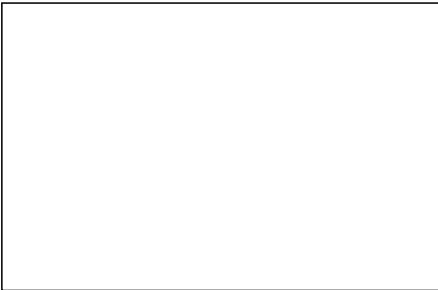
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

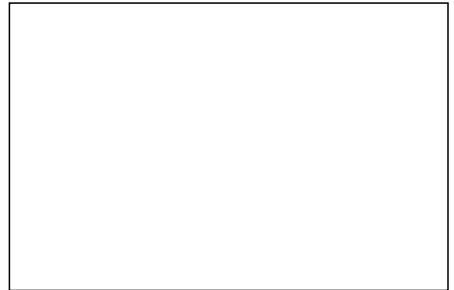
Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain
U
Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi



Terrain

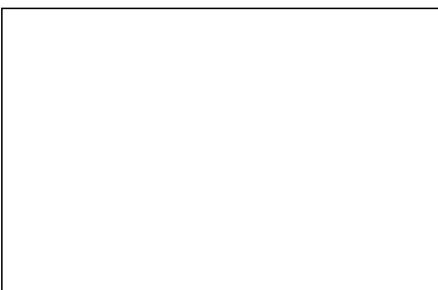
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts eldrazi incolores ou activer des capacités eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

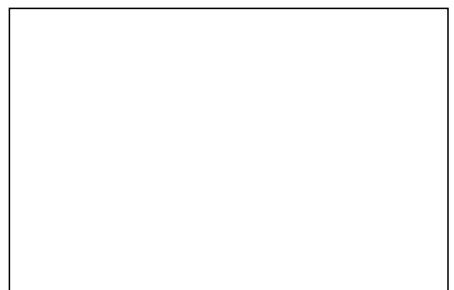
Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

