

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelier du Dross

{4}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et vampire

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début du premier entretien, chaque adversaire perd 3 points de vie, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal aux points de vie perdus de cette manière.

Vol, lien de vie

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelier du Dross

{4}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et vampire

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début du premier entretien, chaque adversaire perd 3 points de vie, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal aux points de vie perdus de cette manière.

Vol, lien de vie

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelier du Dross

{4}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et vampire

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début du premier entretien, chaque adversaire perd 3 points de vie, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal aux points de vie perdus de cette manière.

Vol, lien de vie

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelier du Dross

{4}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et vampire

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début du premier entretien, chaque adversaire perd 3 points de vie, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal aux points de vie perdus de cette manière.

Vol, lien de vie

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de la mort

{B}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de la mort

{B}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de la mort

{B}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de la mort

{B}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes

{B}

Rituel

C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.

Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes

{B}

Rituel

C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.

Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes

{B}

Rituel

C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.

Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes

{B}

Rituel

C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.

Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

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

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

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

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

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

Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

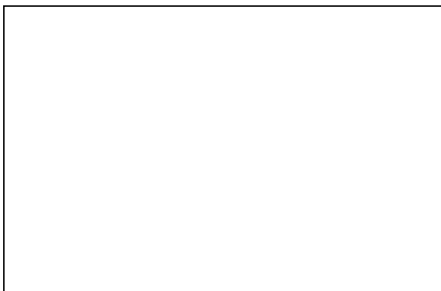
M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de Hurlédent



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)

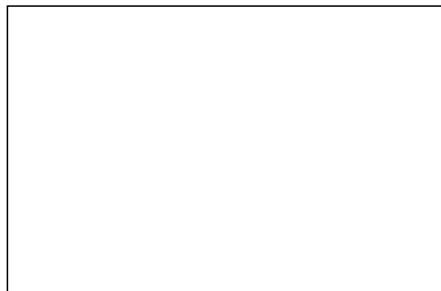
La Cuvette de Hurlédent arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de Hurlédent



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)

La Cuvette de Hurlédent arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de Hurlédent



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)

La Cuvette de Hurlédent arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de Hurlédent



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)

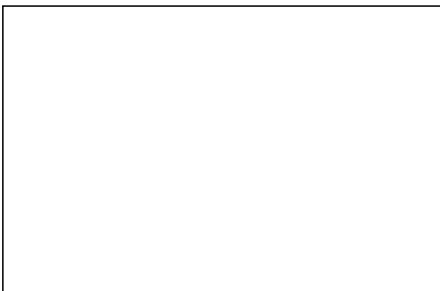
La Cuvette de Hurlédent arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



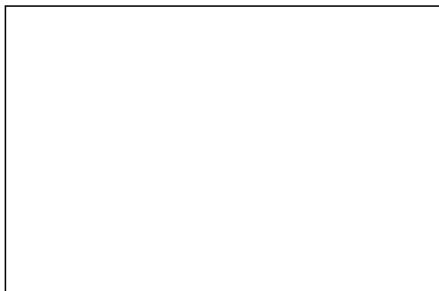
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : 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

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : 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

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : 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



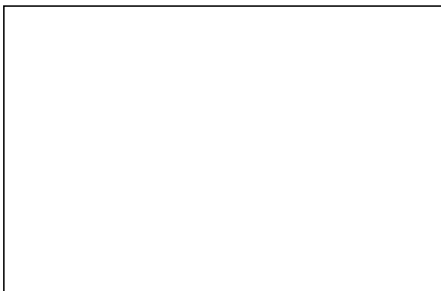
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



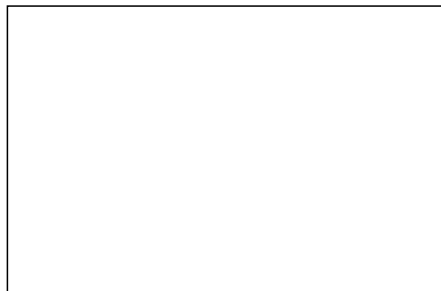
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à morsure d'aiguille

{5}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez payer {B} au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé perd 5 points de vie et vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à morsure d'aiguille

{5}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez payer {B} au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé perd 5 points de vie et vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe d'âme

{5}{B}{B}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe d'âme

{5}{B}{B}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe d'âme

{5}{B}{B}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe d'âme

{5}{B}{B}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

