

Aristocrate vampire {2}{B}



Créature : vampire et gremlin et noble C

Sacrifiez une créature : L'Aristocrate vampire gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas {3}{B}



Créature : humain et sorcier R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang

{1}{B}

Créature : vampire

C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang

{1}{B}

Créature : vampire

C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang

{1}{B}

Créature : vampire

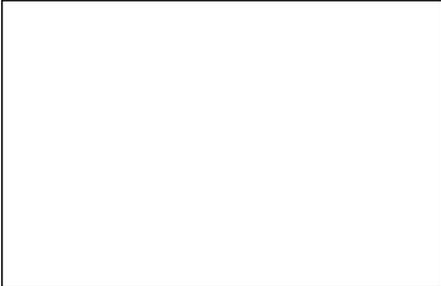
C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



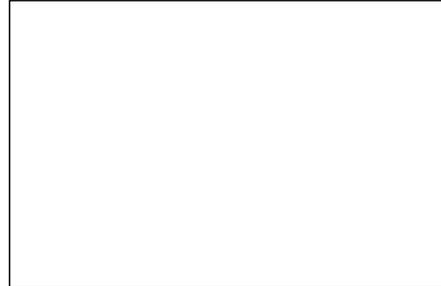
Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



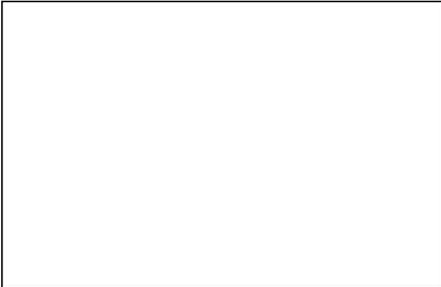
Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



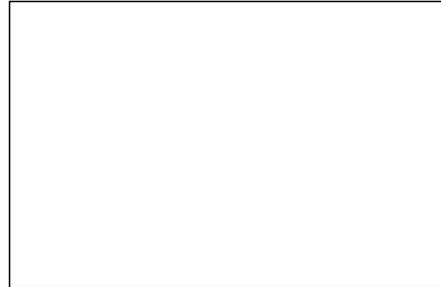
Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke {1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur **R**

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
 Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
 Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la fert 

{1}{GW}



Cr ature : elfe et  clairer

C

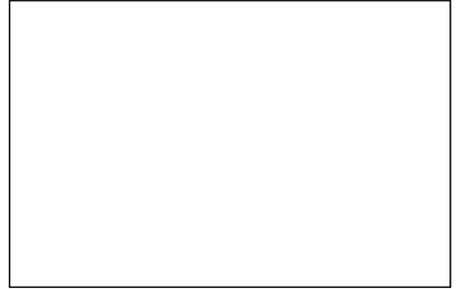
Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Cr ature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 lite de la fert 

{1}{GW}



Cr ature : elfe et  clairer

C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Cr ature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



Rituel

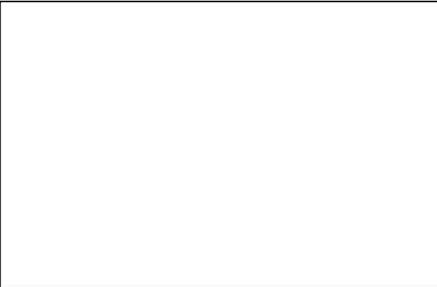
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



Rituel

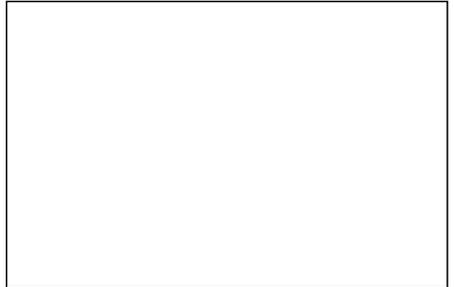
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie

{1}{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un
planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force
de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de
vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie

{1}{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

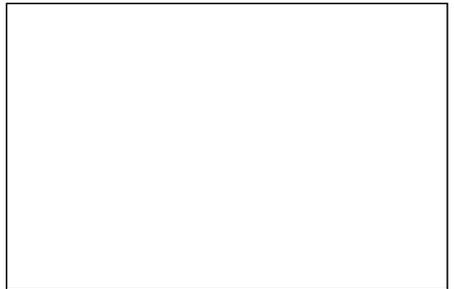
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

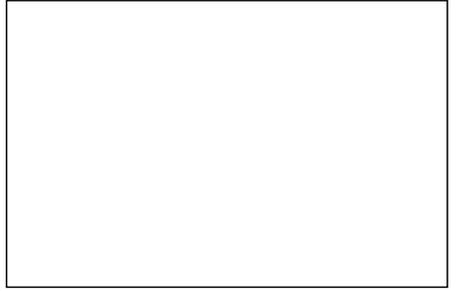


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

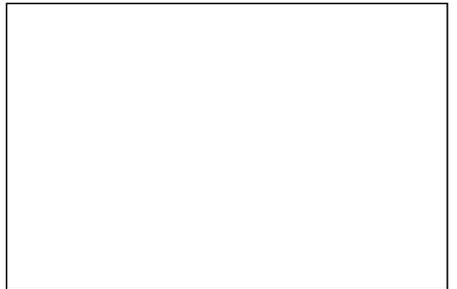


Terrain de base : marais
{B}

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

Temple de la maladie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation {2}



Artefact U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?
 ? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
 ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation {2}



Artefact U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?
 ? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
 ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Morbidité ? 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.
Morbidité ? 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.
Morbidité ? 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

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste

{2}{B}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

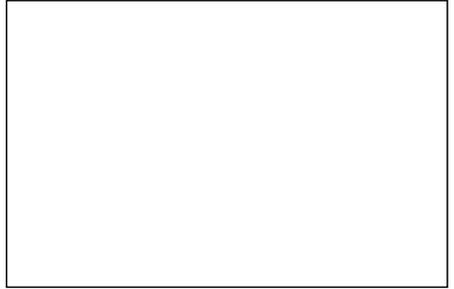
? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste

{2}{B}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste

{2}{B}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste

{2}{B}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}



Éphémère

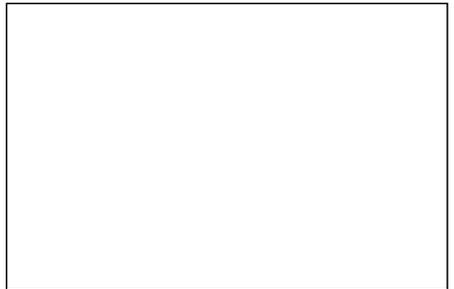
C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

