

Lien indestructible

{4}{B}



Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « lien de vie » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}



Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livrer au mal

{2}{B}



Rituel

R

Choisissez jusqu'à quatre cartes ciblées dans votre cimetière. Si vous contrôlez un planeswalker Bolas, renvoyez ces cartes dans votre main. Sinon, un adversaire choisit deux d'entre elles. Laissez les cartes choisies dans votre cimetière et mettez le reste dans votre main.

Exilez Livrer au mal.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honorer le Dieu-Pharaon

{2}{R}



Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes. Amassez des zombies 1 (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Purphoros

{X}{R}



Rituel

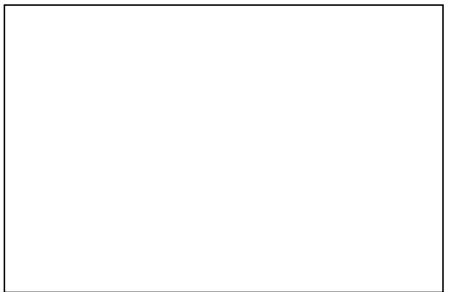
R

Choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

? Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux

{2}{U}{U}{B}



Rituel

R

Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

Terrain

R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne

R

Au moment où la Crypte de sang arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



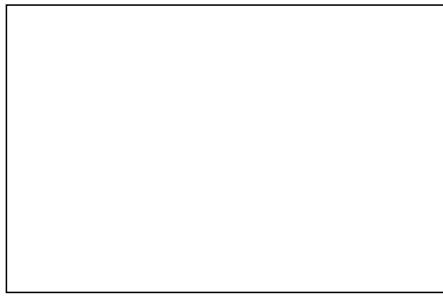
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



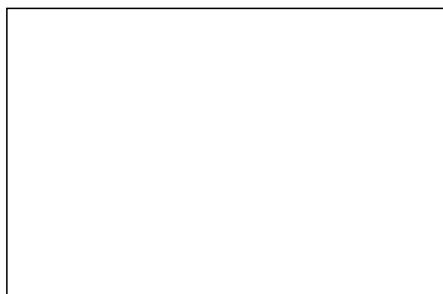
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



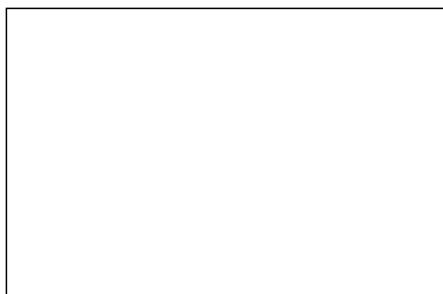
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



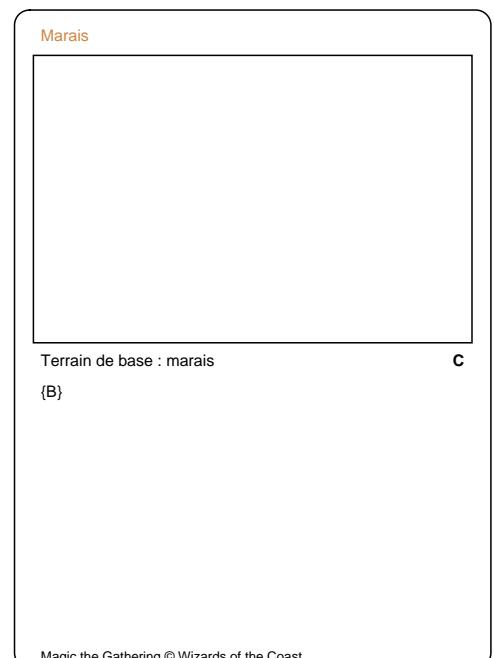
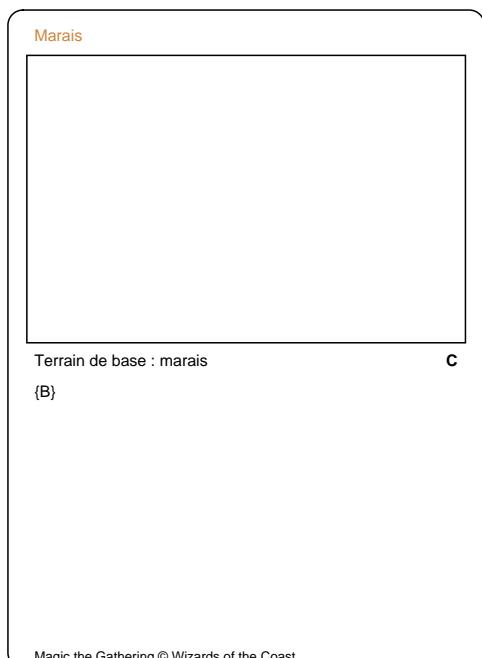
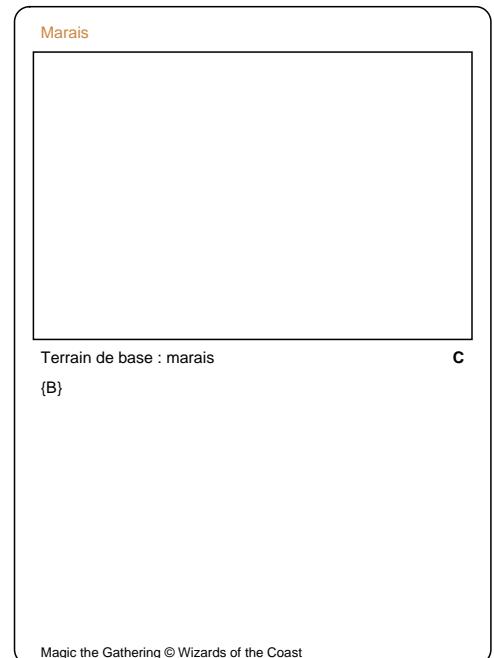
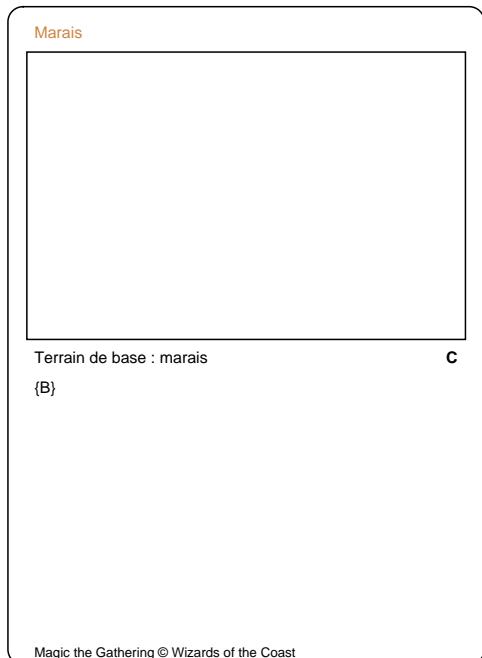
Terrain de base : marais

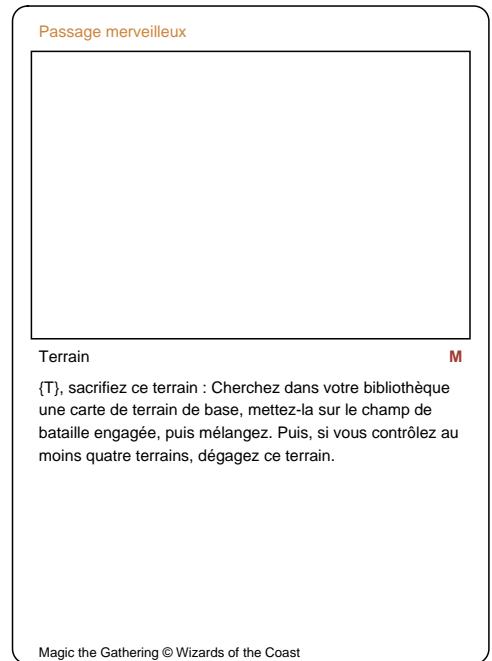
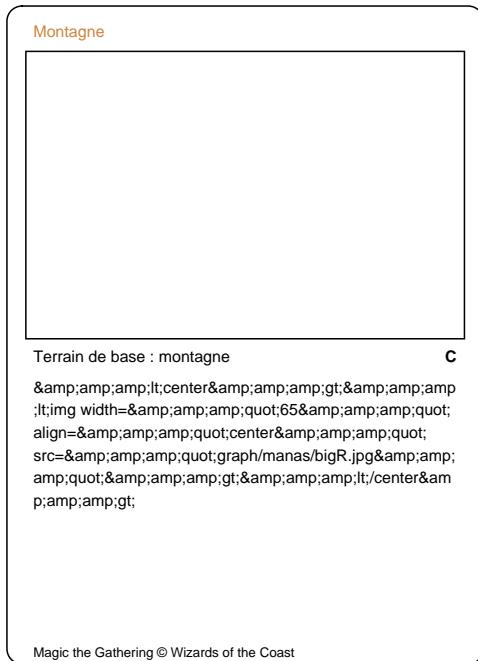
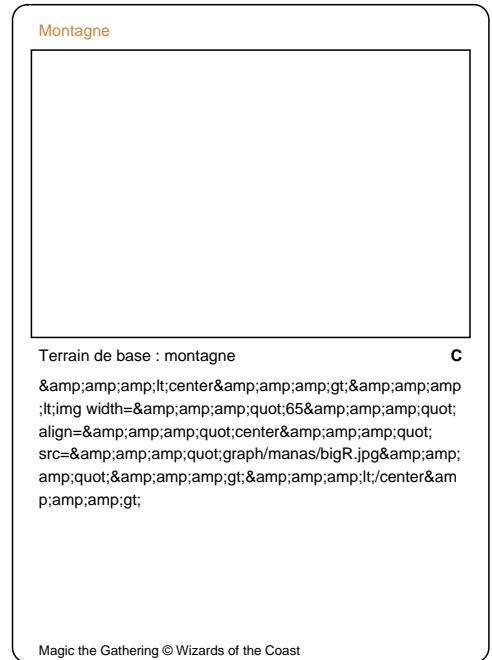
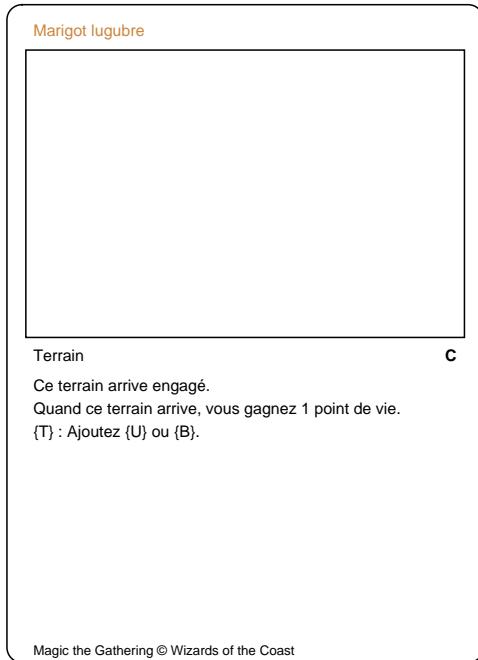
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Place des portails



Terrain : porte

La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

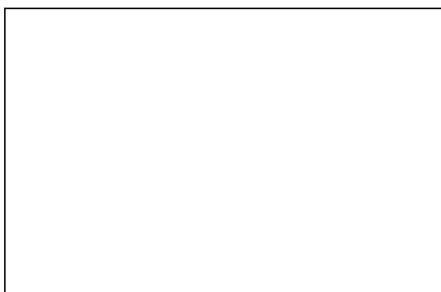
Ce terrain arrive engagé.

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

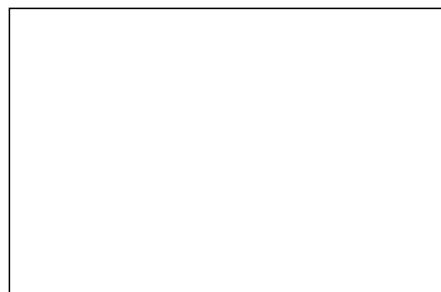
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'Izzet

{3}

Artifact**C**

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{UR}{UR}{UR}, {T}, sacrifiez le Médaillon d'Izzet : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géode de mana

{3}

Artifact**C**

Quand la Géode de mana arrive sur le champ de bataille, regardez 1.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Dimir

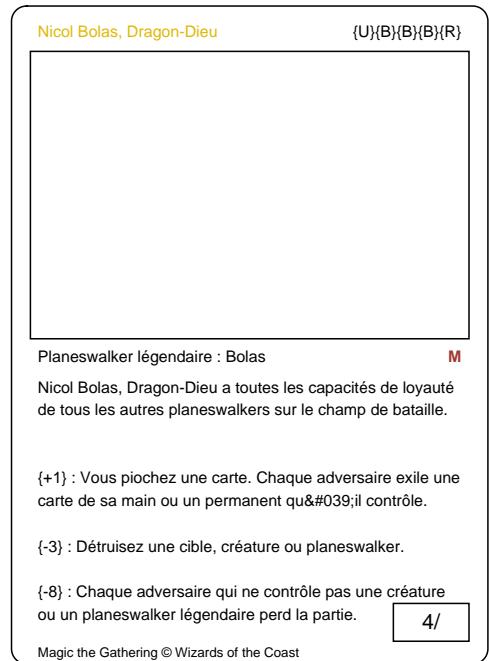
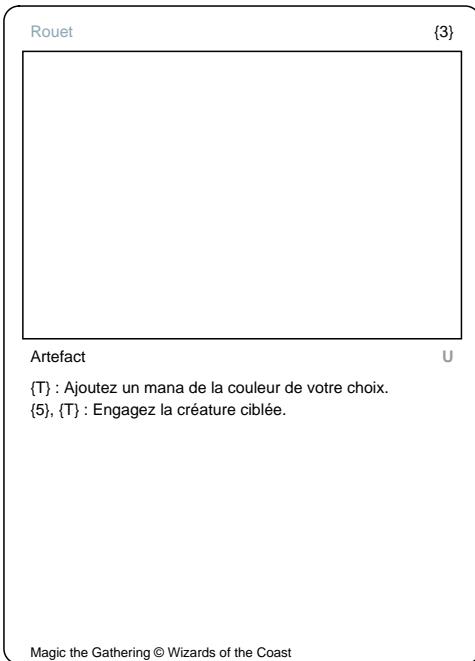
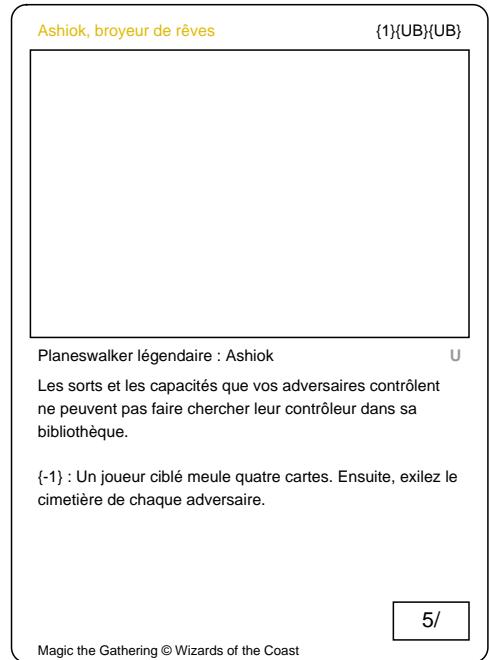
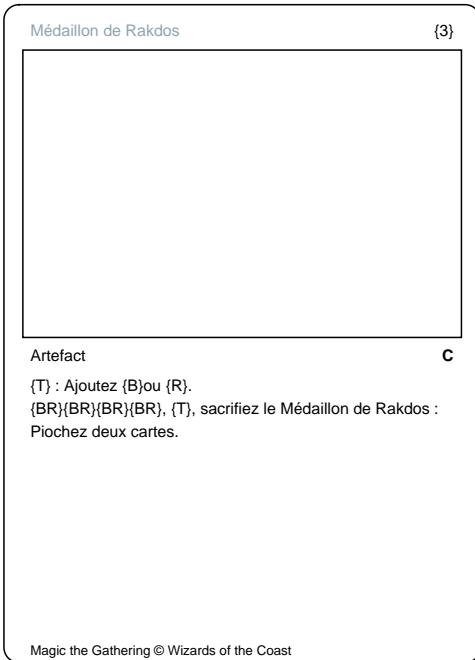
{3}

Artifact**C**

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{UB}{UB}{UB}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Dimir : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Balayage de flammes

{2}{R}



Éphémère

U

Le Balayage de flammes inflige 2 blessures à chaque créature, excepté les créatures avec le vol que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}



Éphémère

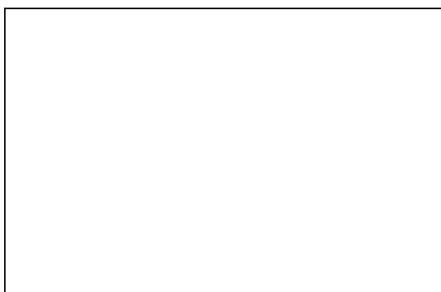
U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Inflexible ? Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

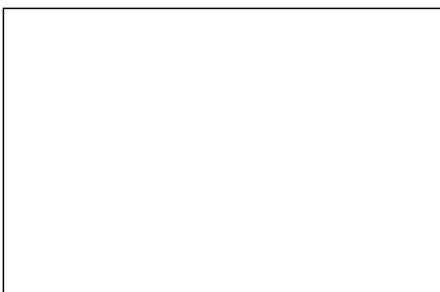
C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}



Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

