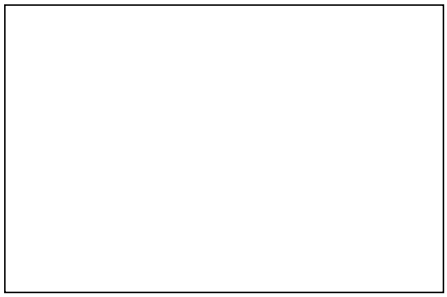
Artiste de sang {1}{B}



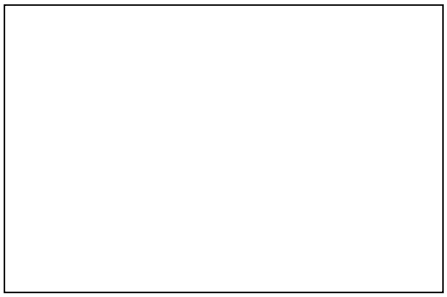
Créature : vampire U

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}



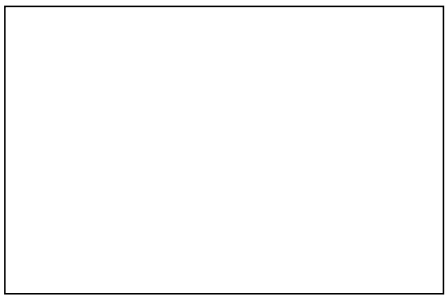
Créature : vampire U

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

Artiste de sang {1}{B}



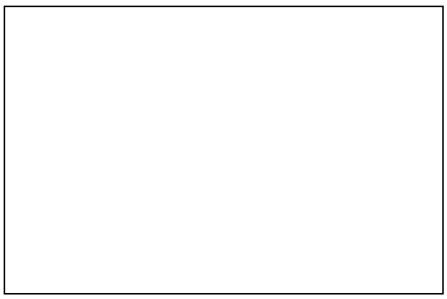
Créature : vampire U

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

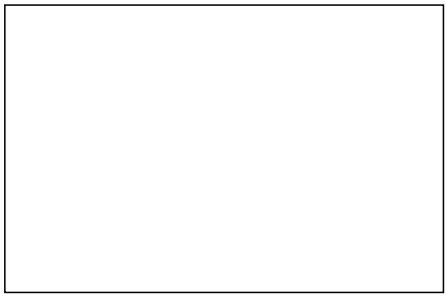
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



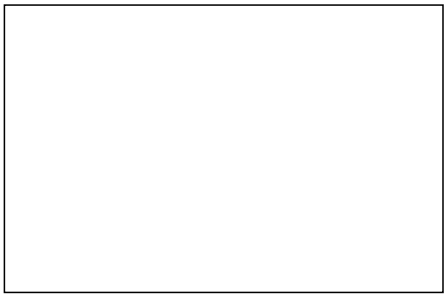
Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



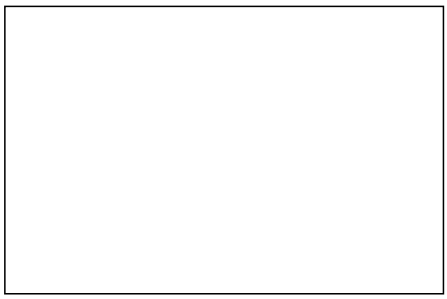
Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



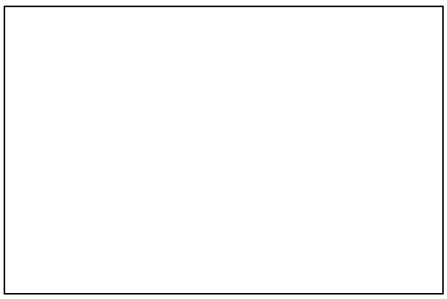
Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U

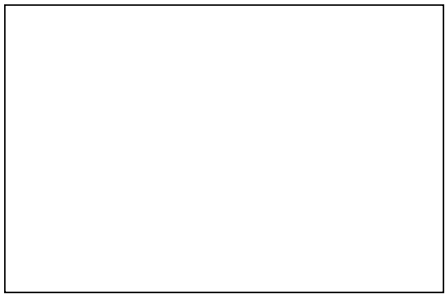
Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



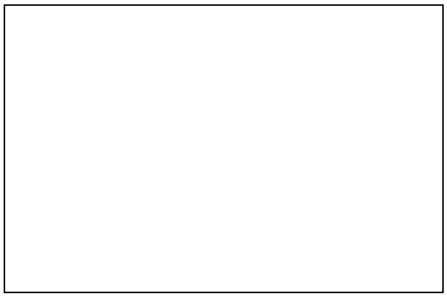
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



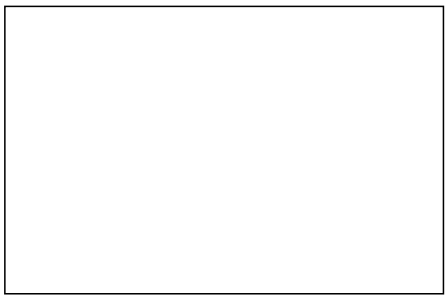
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



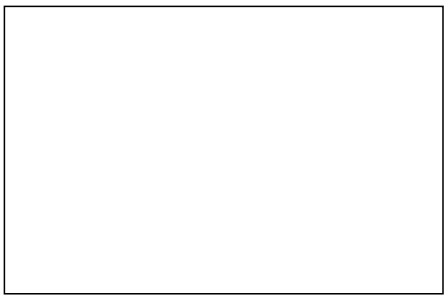
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



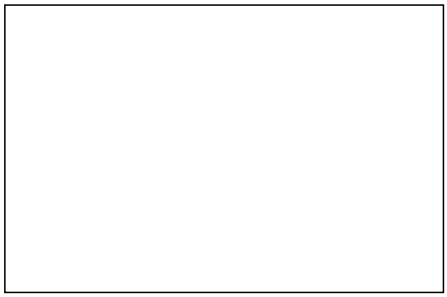
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapeute de la Coterie {B}



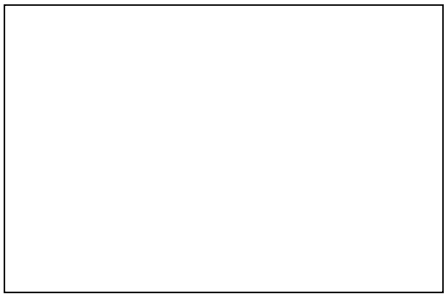
Créature : horreur R

Menace
Au début de votre première phase principale, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, choisissez un nom de carte non-terrain, puis le joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapeute de la Coterie {B}



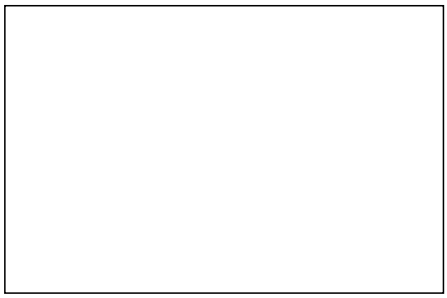
Créature : horreur R

Menace
Au début de votre première phase principale, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, choisissez un nom de carte non-terrain, puis le joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapeute de la Coterie {B}



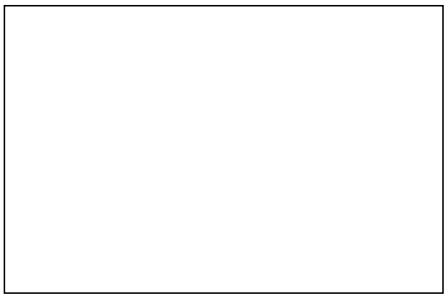
Créature : horreur R

Menace
Au début de votre première phase principale, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, choisissez un nom de carte non-terrain, puis le joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapeute de la Coterie {B}



Créature : horreur R

Menace
Au début de votre première phase principale, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, choisissez un nom de carte non-terrain, puis le joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}

Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}

Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}

Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}

Créature : chat **C**

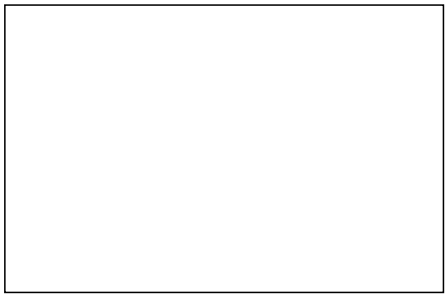
Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

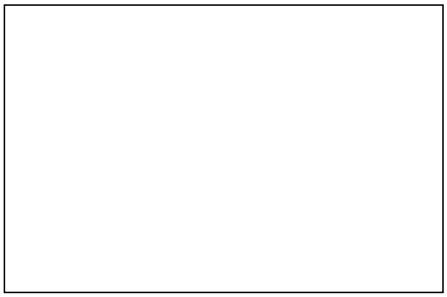


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

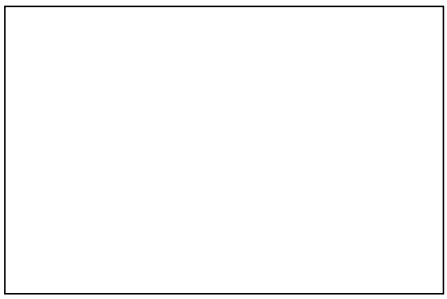


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

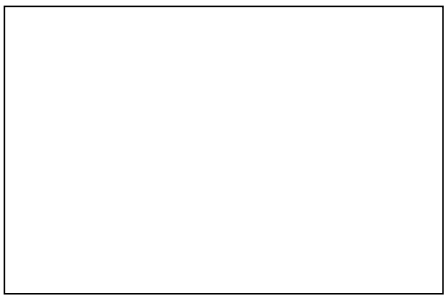


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



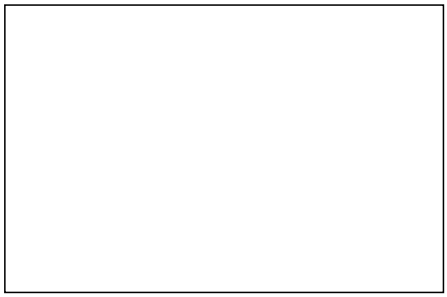
Terrain **R**

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

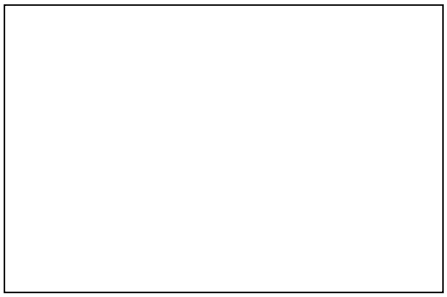


Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

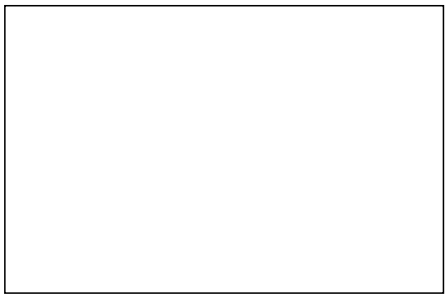


Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

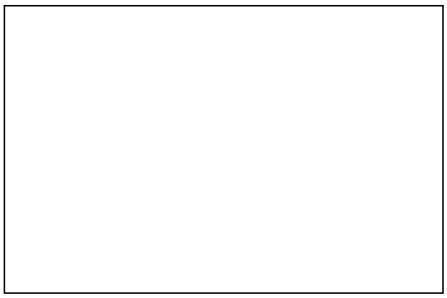


Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



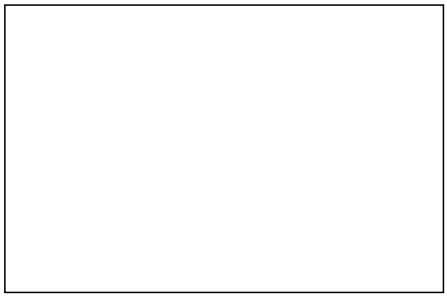
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

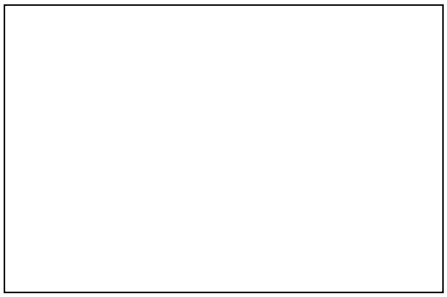


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

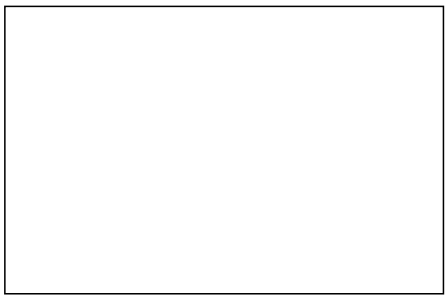


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

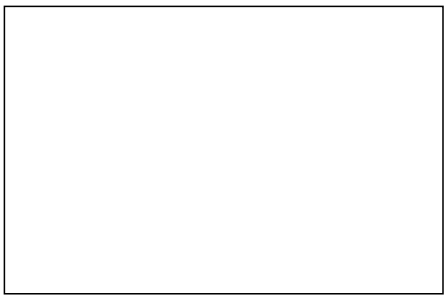


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

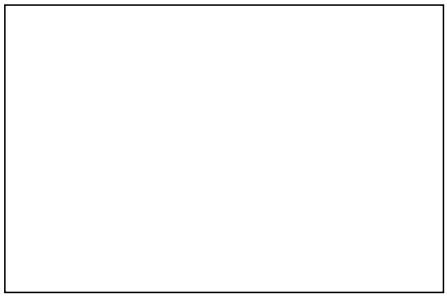


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

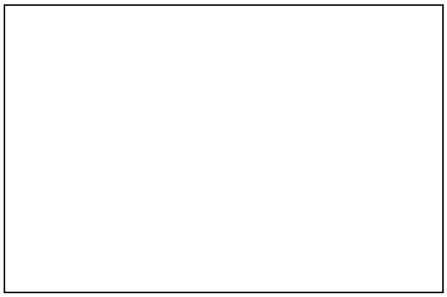


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

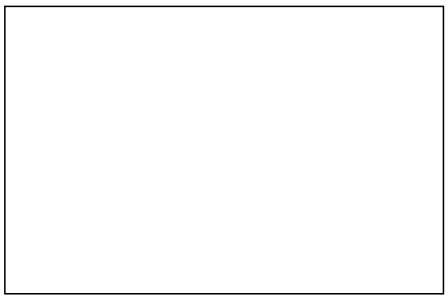


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

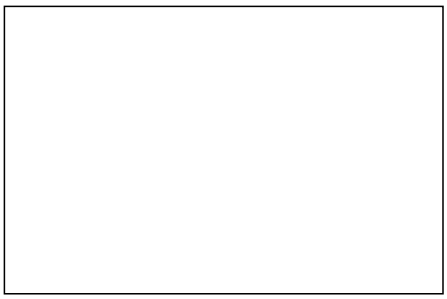


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



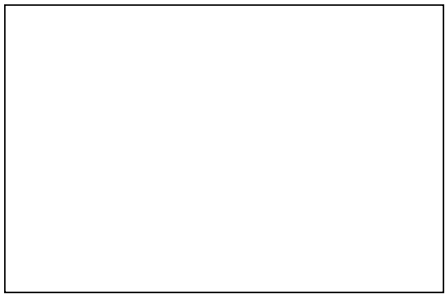
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

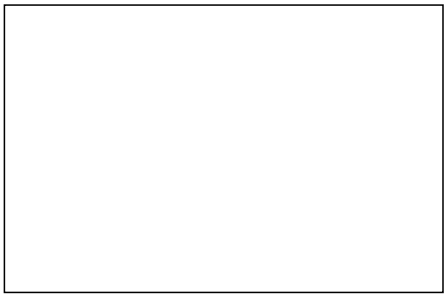


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

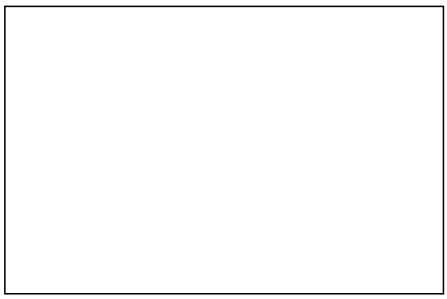


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

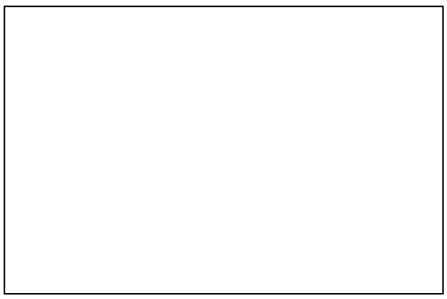


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

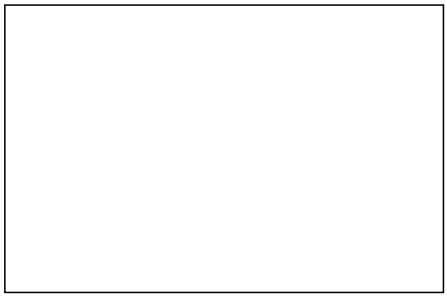
Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse {1}

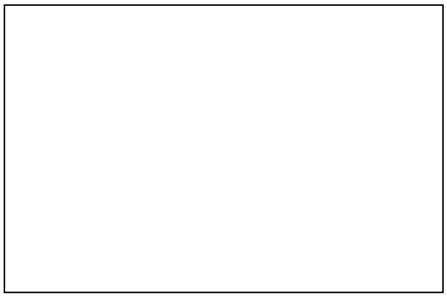


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse {1}

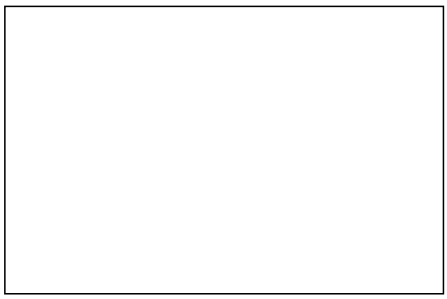


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse {1}

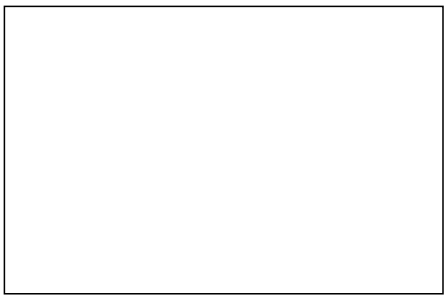


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse {1}

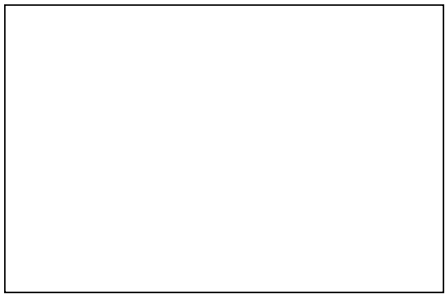


Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

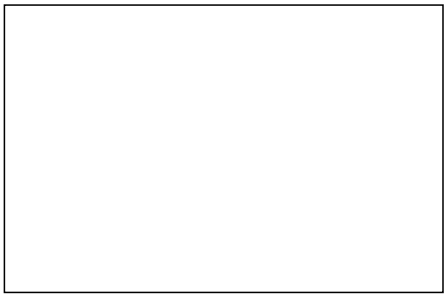


Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

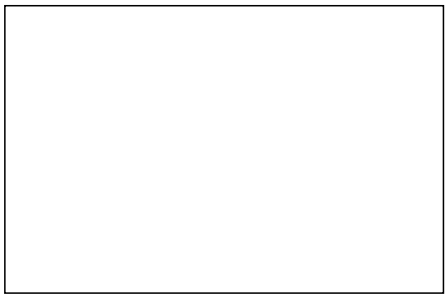


Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

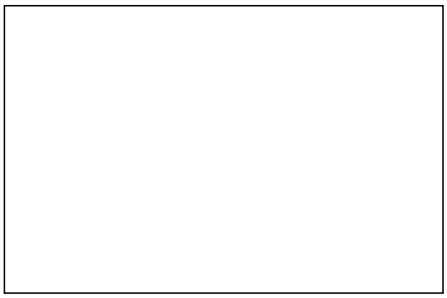


Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

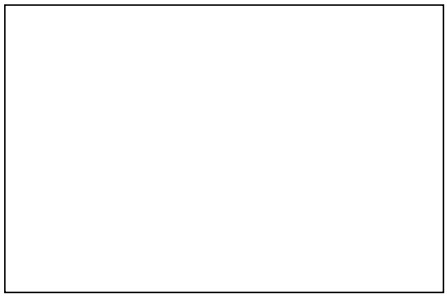


Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {B}

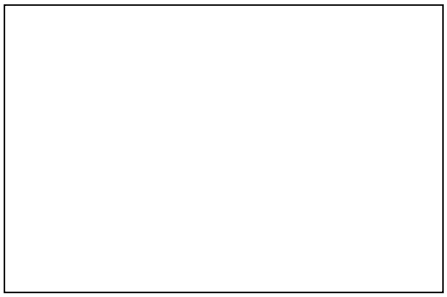


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {B}

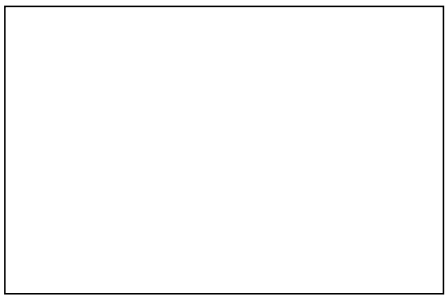


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {B}

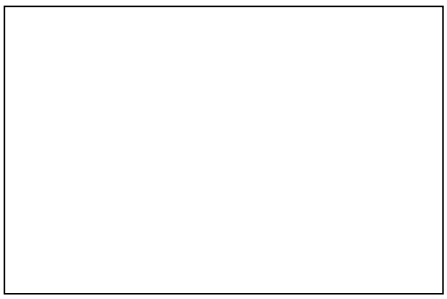


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {B}

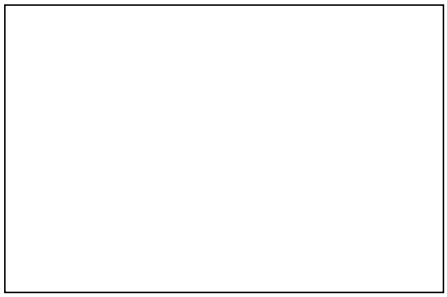


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme de Kaya {B}

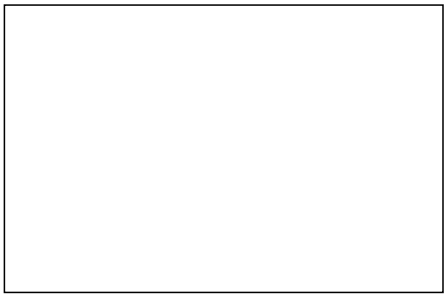


Enchantement : aura **C**

Enchanter : une créature ou un planeswalker que vous contrôlez
Quand le permanent enchanté meurt ou est mis en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme de Kaya {B}

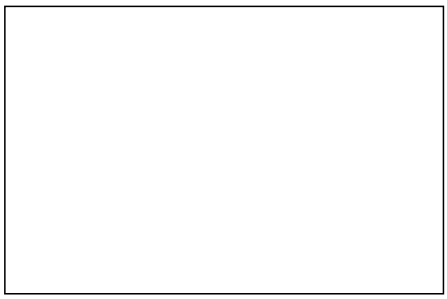


Enchantement : aura **C**

Enchanter : une créature ou un planeswalker que vous contrôlez
Quand le permanent enchanté meurt ou est mis en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme de Kaya {B}

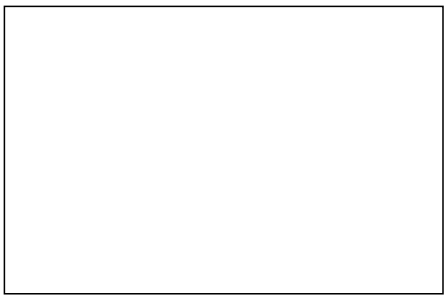


Enchantement : aura **C**

Enchanter : une créature ou un planeswalker que vous contrôlez
Quand le permanent enchanté meurt ou est mis en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme de Kaya {B}



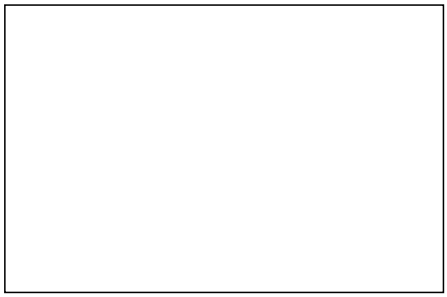
Enchantement : aura **C**

Enchanter : une créature ou un planeswalker que vous contrôlez
Quand le permanent enchanté meurt ou est mis en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



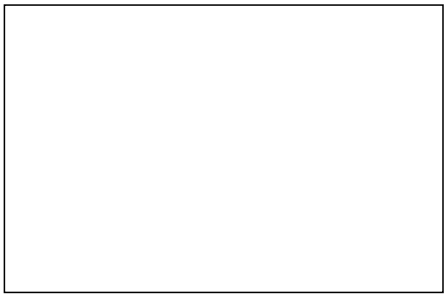
Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



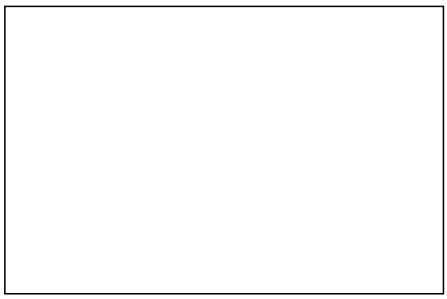
Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



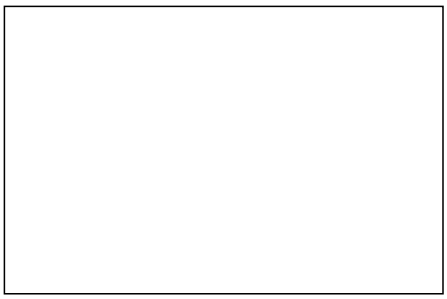
Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}

Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}

Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}

Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}

Créature : chien U

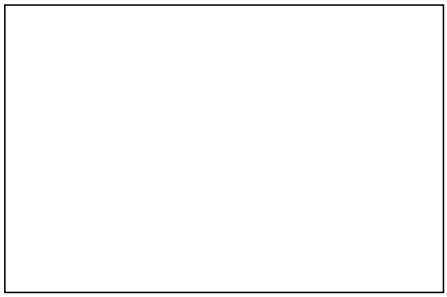
Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}



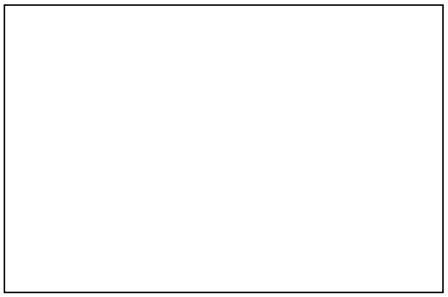
Créature légendaire : chat et cauchemar R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Lien de vie
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

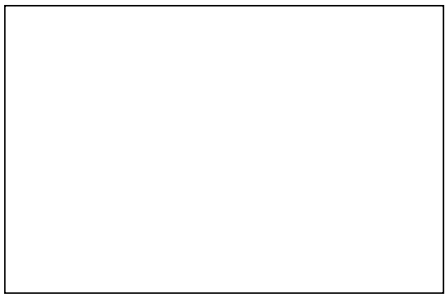


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

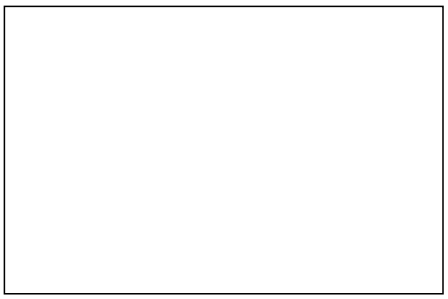


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



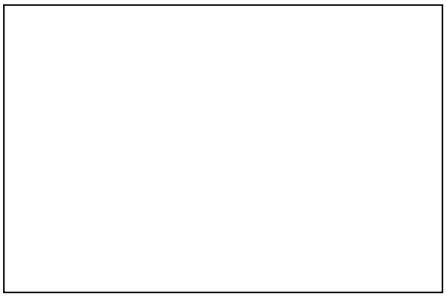
Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

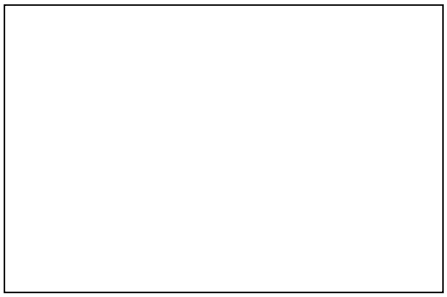


Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

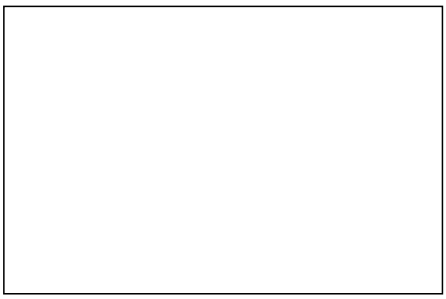


Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}



Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast