

Outsider tenace

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Blitz {2}{B}{B}, payez 2 points de vie. (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

Vous pouvez lancer l'Outsider tenace depuis votre cimetière en utilisant sa capacité de blitz.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outsider tenace

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Blitz {2}{B}{B}, payez 2 points de vie. (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

Vous pouvez lancer l'Outsider tenace depuis votre cimetière en utilisant sa capacité de blitz.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outsider tenace

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Blitz {2}{B}{B}, payez 2 points de vie. (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

Vous pouvez lancer l'Outsider tenace depuis votre cimetière en utilisant sa capacité de blitz.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

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}. »

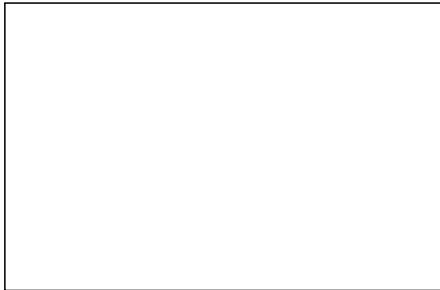
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shamane

U

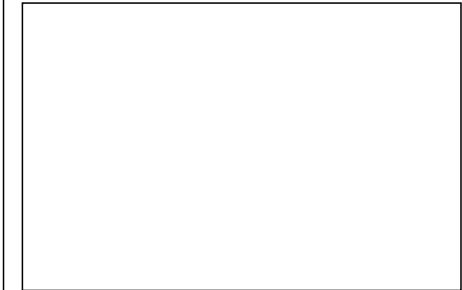
À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{B}

Prêtresse des dieux oubliés



Créature : humain et clerc

R

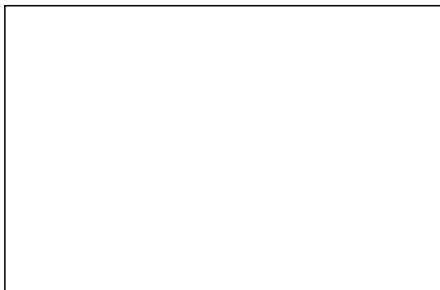
{T}, sacrifiez deux autres créatures : Nimporte quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shamane

U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'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

{1}{B}

Prêtresse des dieux oubliés



Créature : humain et clerc

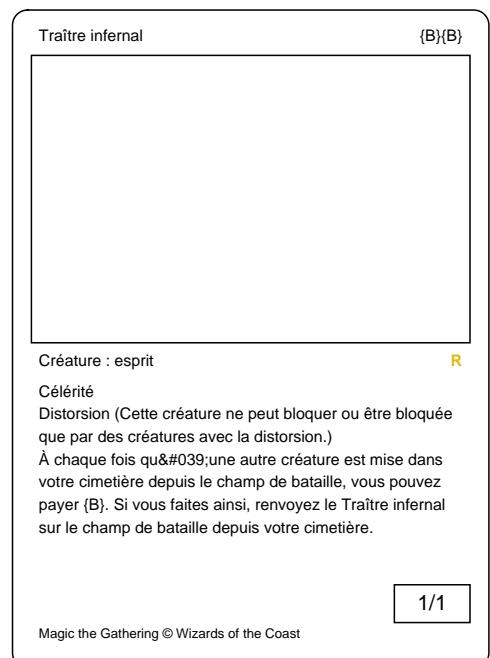
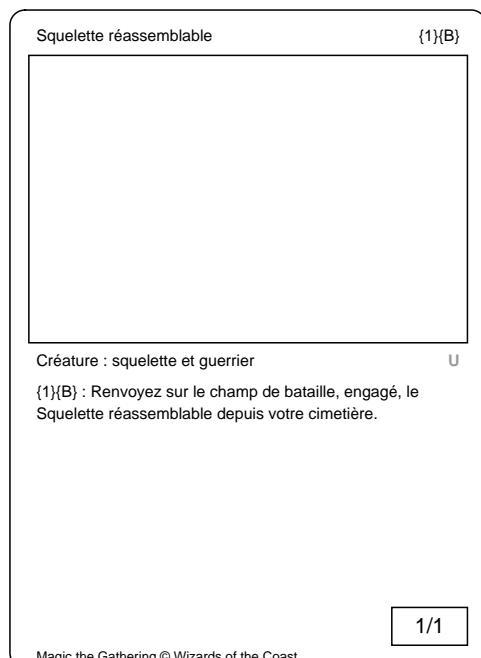
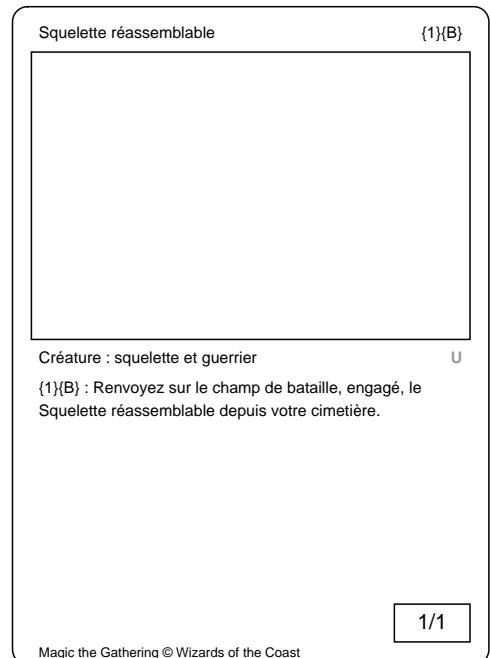
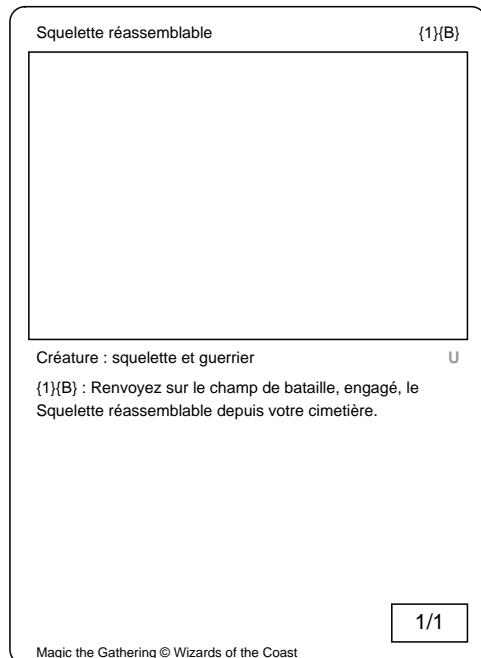
R

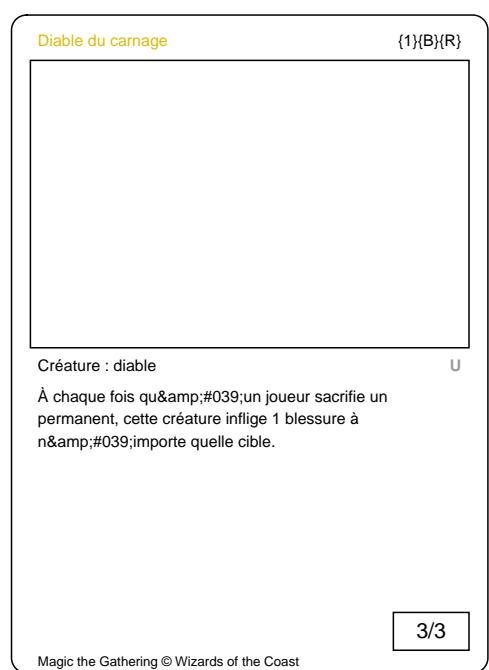
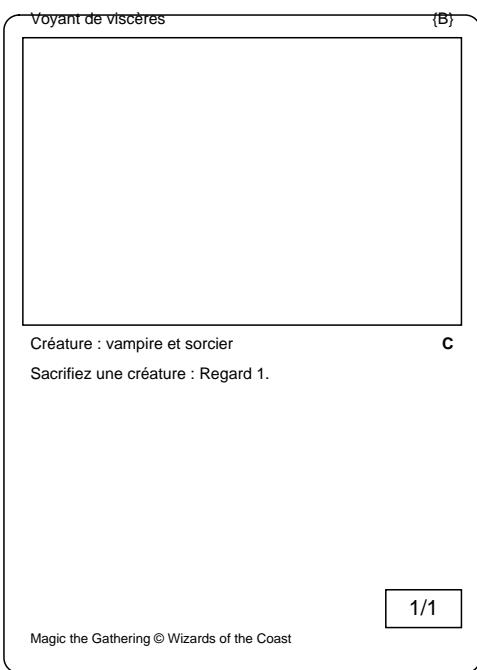
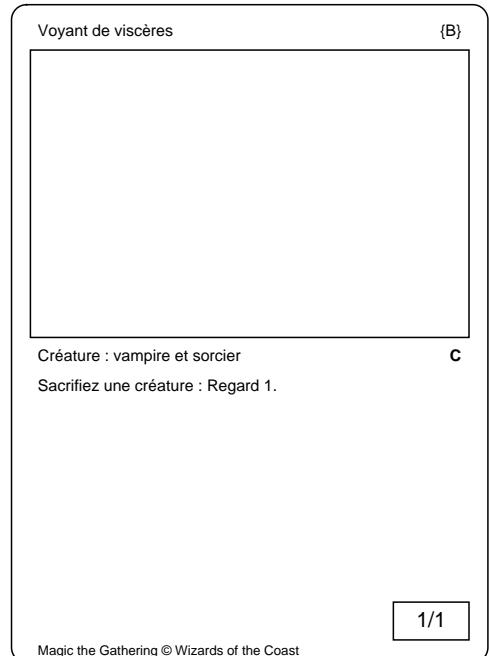
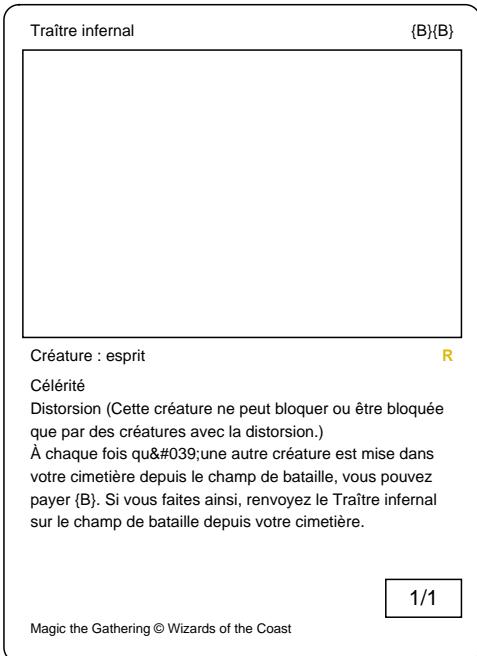
{T}, sacrifiez deux autres créatures : Nimporte quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

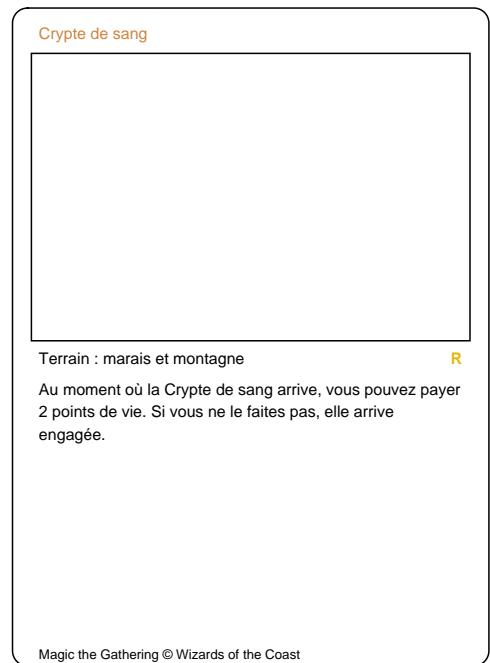
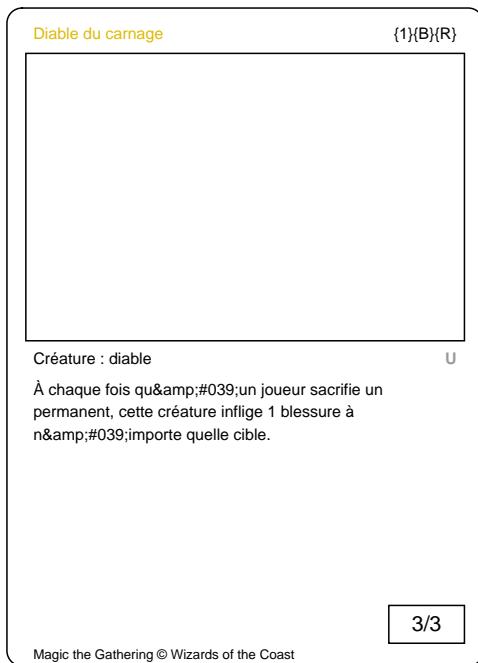
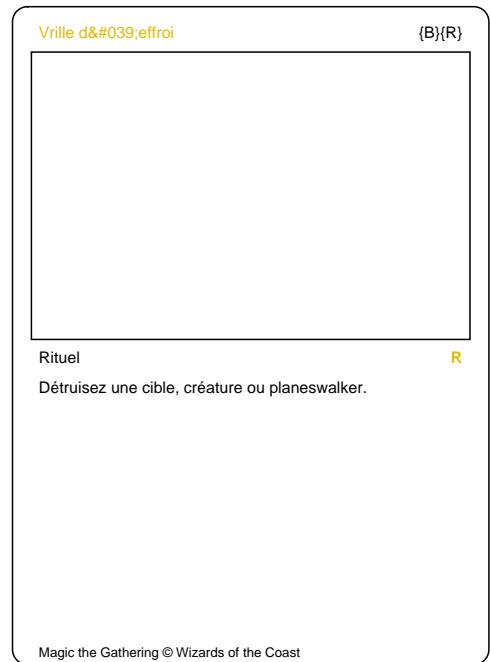
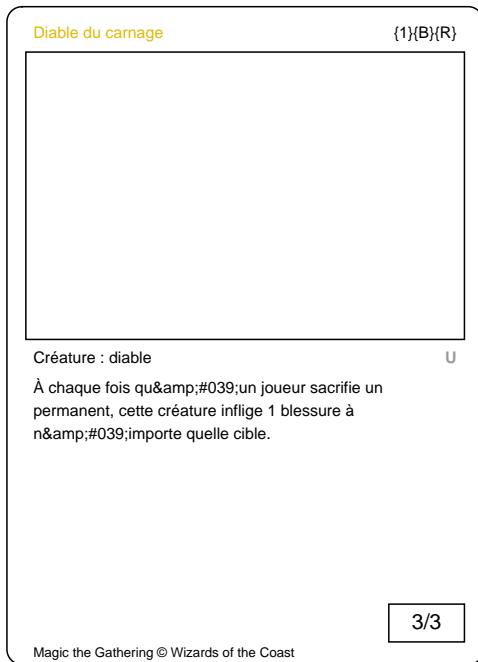
1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 de Coupenoire

Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

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

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



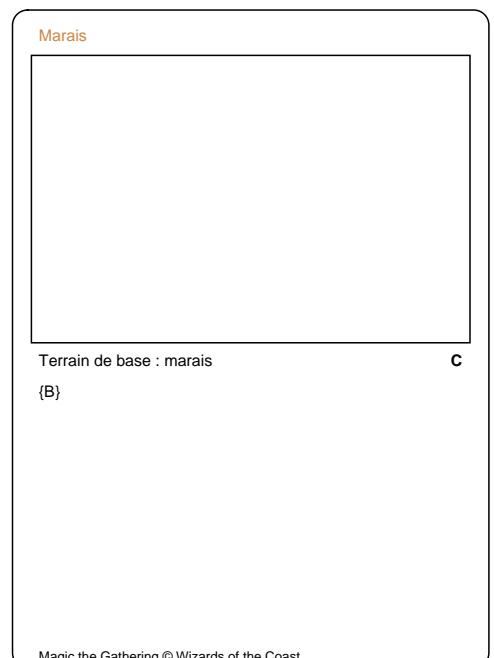
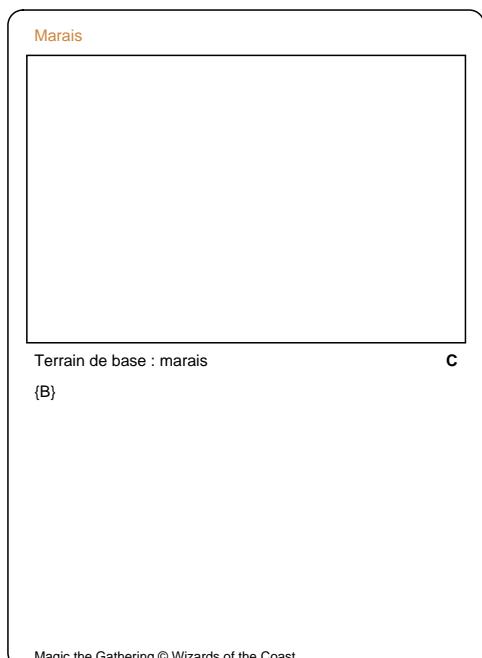
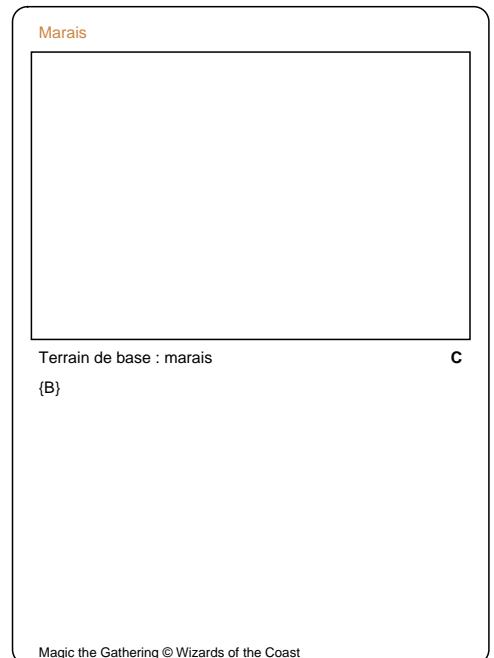
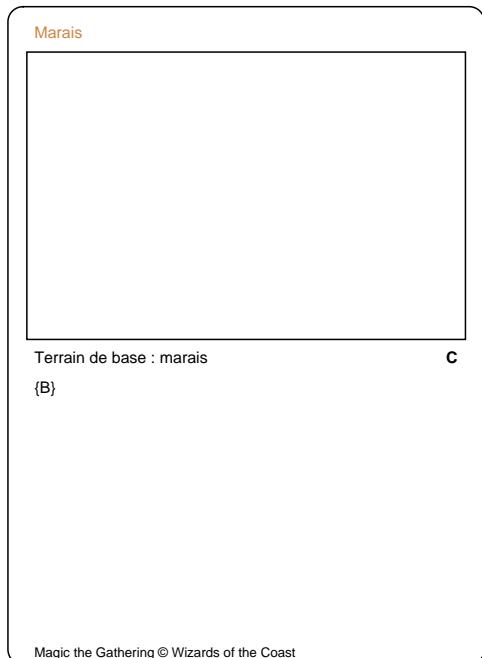
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



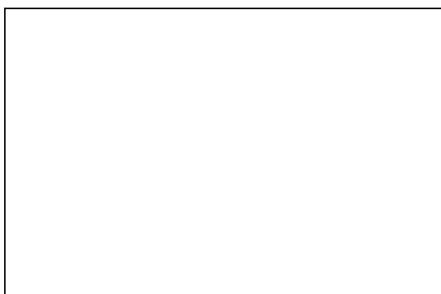
Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



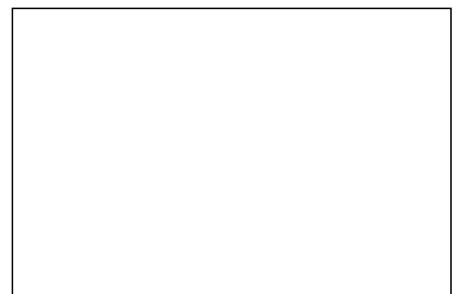
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;src=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

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

Tanière du gobelins



Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Tanière du gobelins arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

{3}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Tanière du gobelins devient une créature 3/2 rouge Gobelins avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelins qui est engagé et attaquant ». C'est toujours un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

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}



Artifact

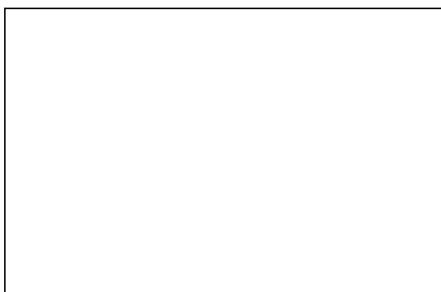
U

{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}



Artifact

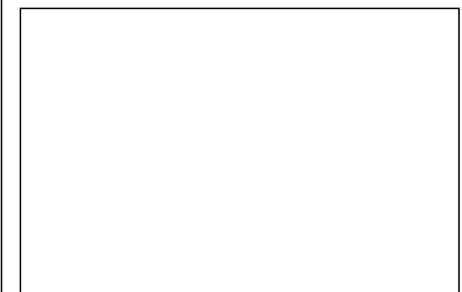
U

{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}



Artifact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

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

Foudre

{R}



Éphémère

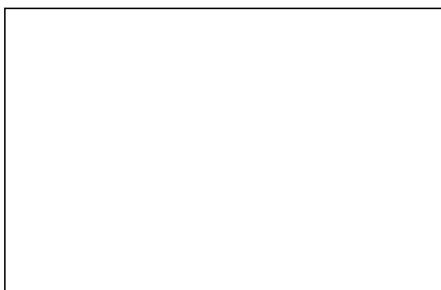
M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

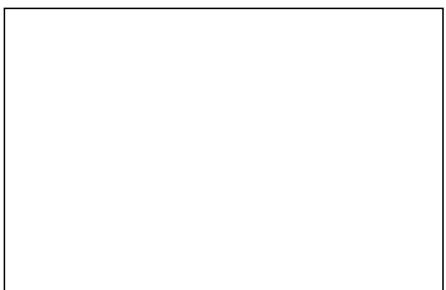
U

{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

Foudre

{R}



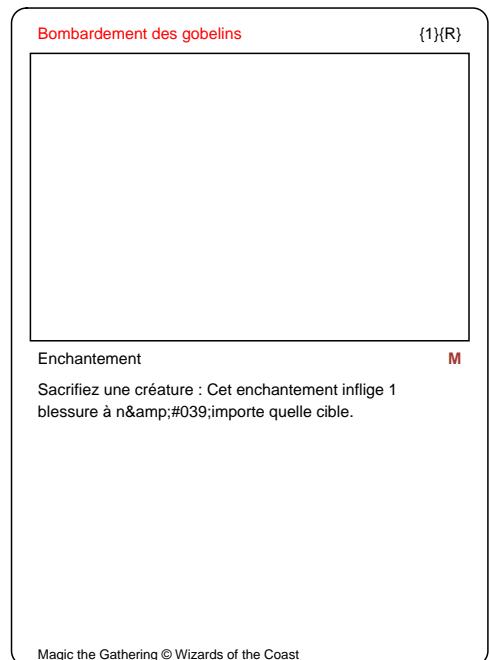
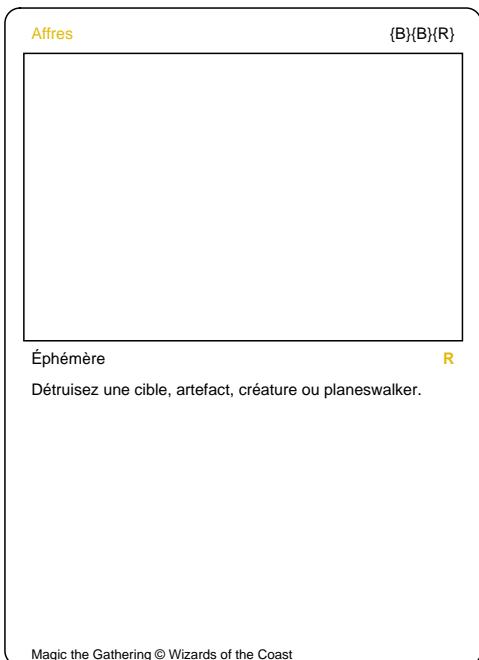
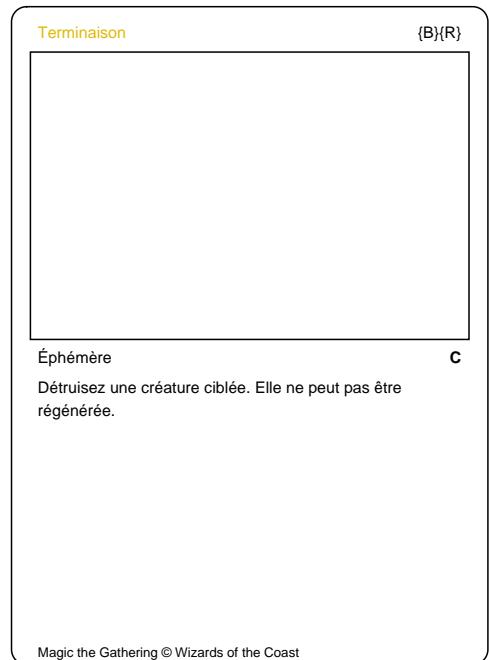
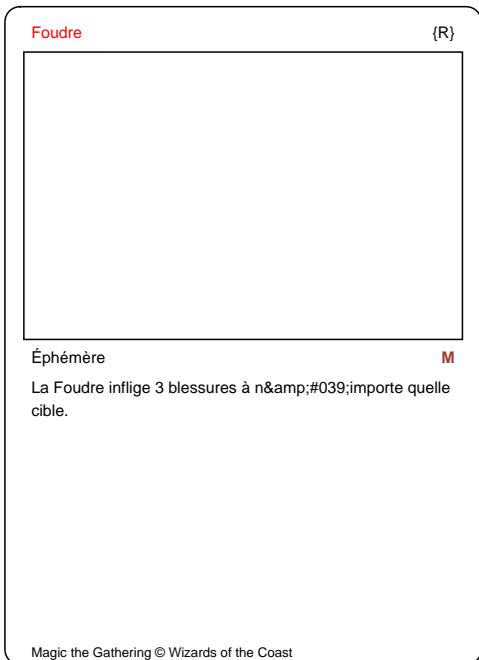
Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bombardement des gobelins

{1}{R}



Enchantement

M

Sacrifiez une créature : Cet enchantement inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}



Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}



Enchantement

M

Sacrifiez une créature : Cet enchantement inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion barbelé

{B}



Créature : scorpion

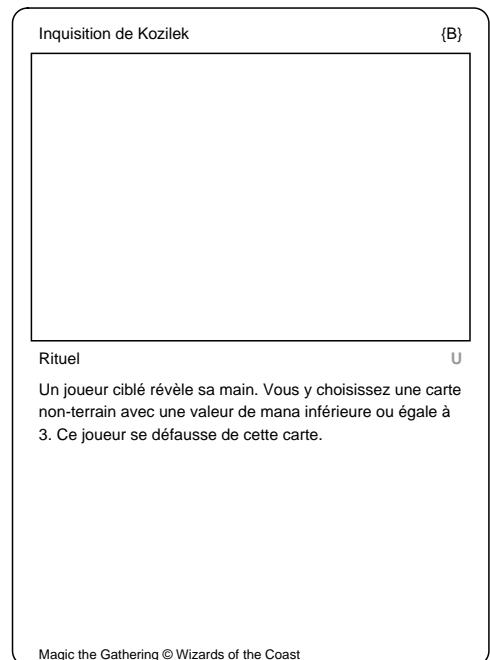
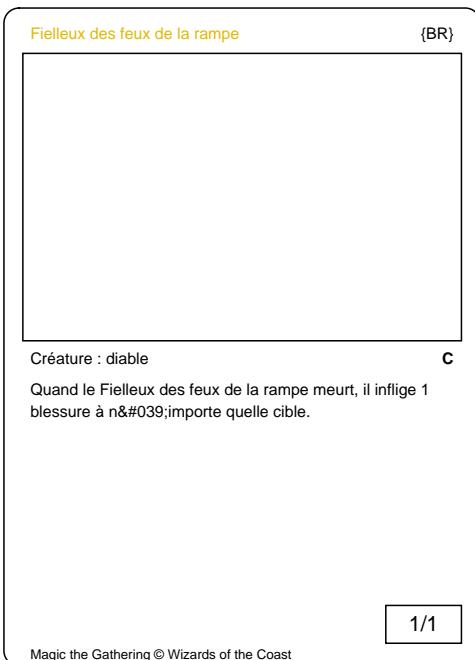
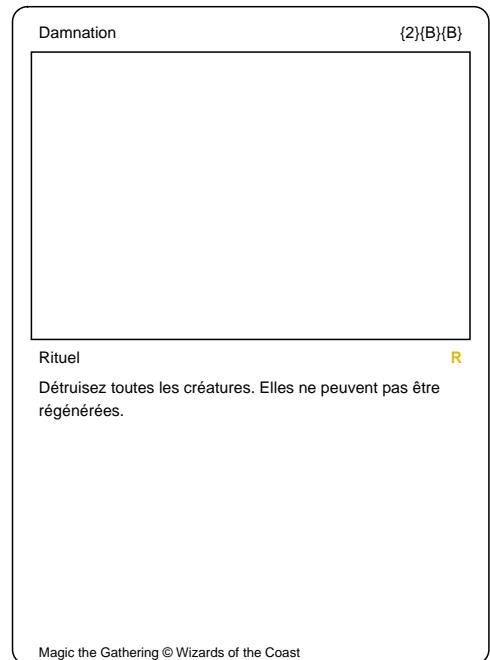
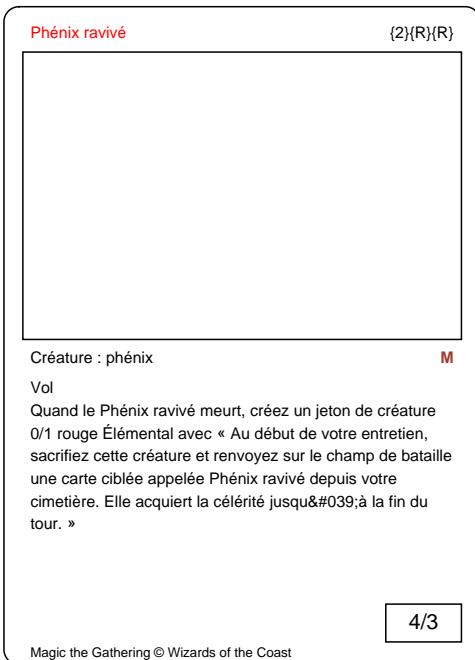
C

Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruissez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit au premier né

{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



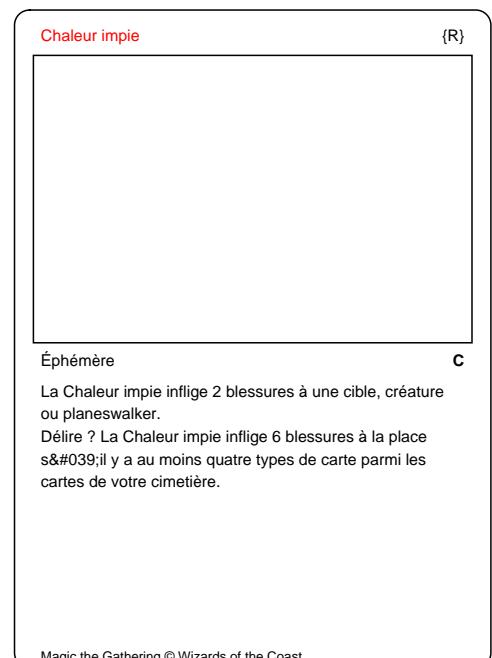
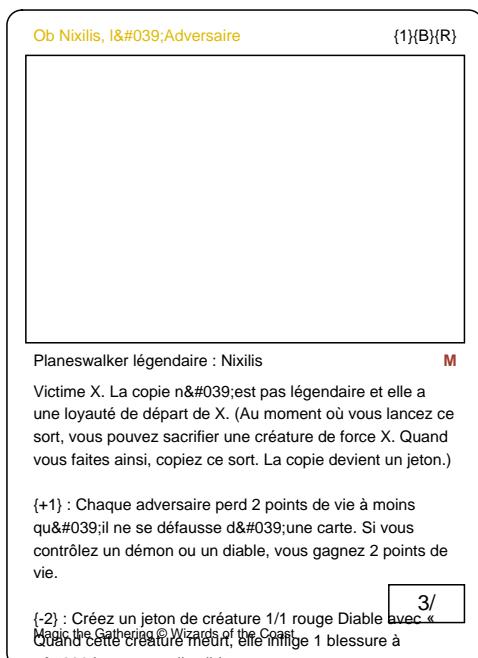
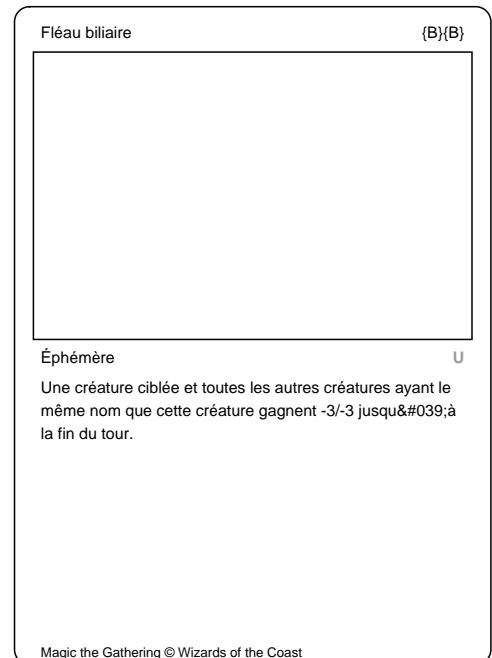
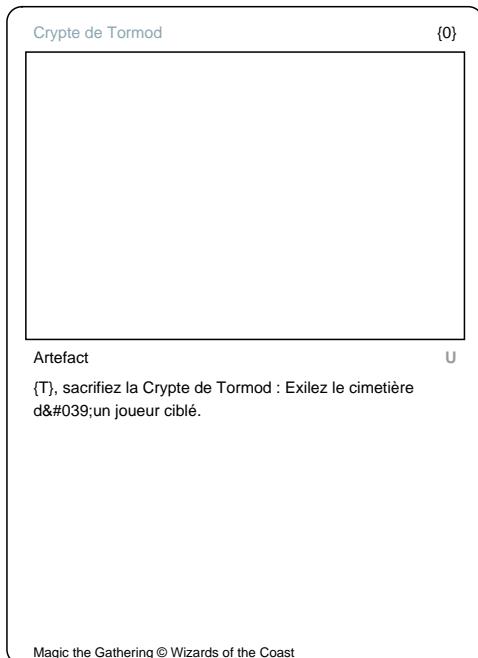
Rituel

M

Duplication {R}
Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux :

- ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast