

Buieuse de veine

{4}{B}{B}



Créature : vampire

R

Vol

{R}, {T} : La Buieuse de veine inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à la Buieuse de veine.

À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures de la Buieuse de veine meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Buieuse de veine.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}



Créature : zombie

U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur de la bourbe

{4}{B}



Créature : zombie et bête

C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée

{1}{B}{B}



Créature : horreur


U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}




Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre incurable {3}{R}




Créature : ogre et mutant C

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}




Créature : zombie C

Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre incurable {3}{R}



Créature : ogre et mutant C

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur vithien

{2}{R}



Créature : humain et shaman

U

{T} : Le Piqueur vithien inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Exhumation {1}{R} {1}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur de Kederekt

{U}{B}{R}



Créature : horreur

C

Menace

Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de sang

{1}{B}{R}



Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Cultiste de sang inflige 1 blessure à la créature ciblée.

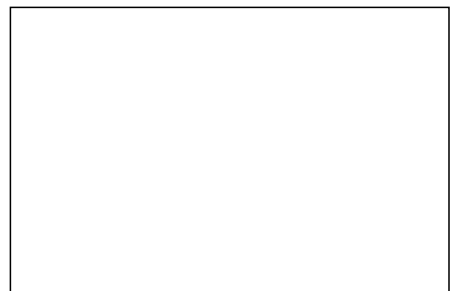
À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Cultiste de sang est mise dans un cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur le Cultiste de sang.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur de Kederekt

{U}{B}{R}



Créature : horreur

C

Menace

Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre du champ de feu

{1}{U}{B}{R}



Créature : ogre et mutant

U

Initiative

Exhumation {U}{B}{R} {{U}{B}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}



Rituel

C

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre du champ de feu

{1}{U}{B}{R}



Créature : ogre et mutant

U

Initiative

Exhumation {U}{B}{R} {{U}{B}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/2

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

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

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

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



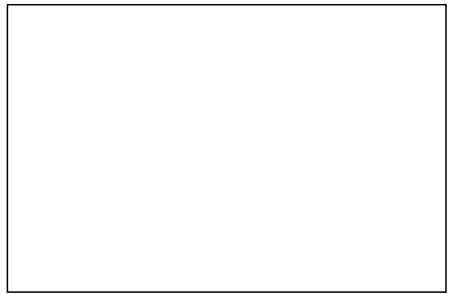
Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

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  
{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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



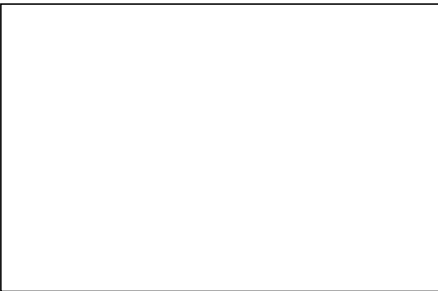
Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}

Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.  
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast