


Banshee hurlante {2}{B}{B}



Créature : esprit U


Vol

Quand la Banshee hurlante arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria {3}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et shaman R


Vol

{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-langueur {2}{B}




Créature : chauve-souris C

Vol

2/1

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 qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

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

Main d'Emrakul {9}




Créature : eldrazi **C**

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engéance à la place de payer le coût de mana de ce sort. Annihileur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

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

Couveur d'Emrakul {4}{R}



Créature : eldrazi et drone **C**

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveur d'Emrakul

{4}{R}

Créature : eldrazi et drone

C

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur de fumerolle

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

{8} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur de fumerolle

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

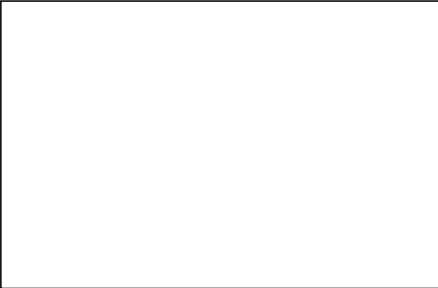
C

{8} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Lagac** {3}{R}

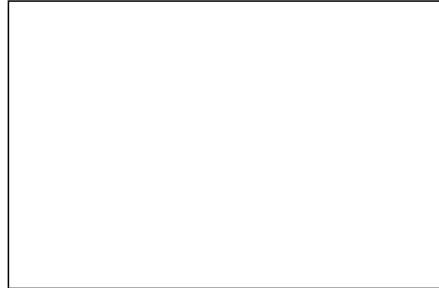


Créature : lézard **C**

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Magmâche** {3}{R}{R}




Créature : élémental **R**

{1}, sacrifiez un permanent non-terrain : Le Magmâche inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Lui-qui-est-avide** {5}{R}




Créature : eldrazi et drone **C**

Piétinement  
 À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez (C). »

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Sentinelle ogre** {1}{R}



Créature : ogre et guerrier **C**

Défenseur

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corpouvoir

{3}{B}{B}

Rituel

U

Détruisez une créature non-noire ciblée. Créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée 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

Repas d'essence

{5}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé perd 3 points de vie. Vous gagnez 3 points de vie et créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

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

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendetta

{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast