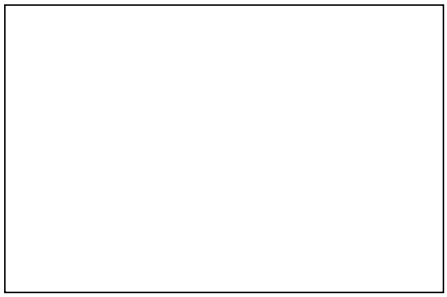
Artiste de sang {1}{B}



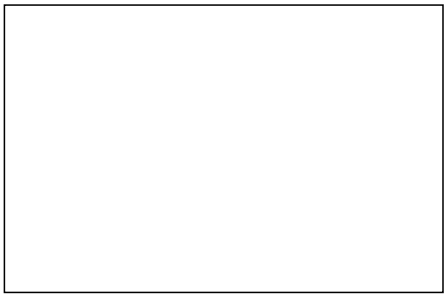
Créature : vampire U

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}



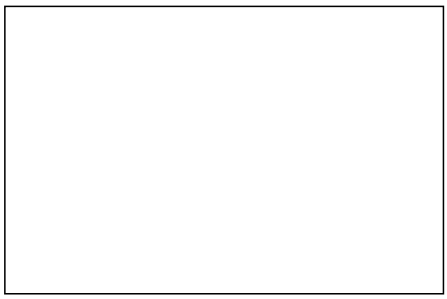
Créature : vampire U

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}



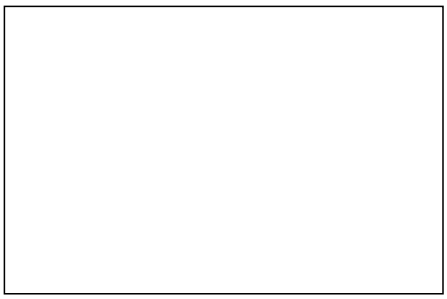
Créature : vampire U

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

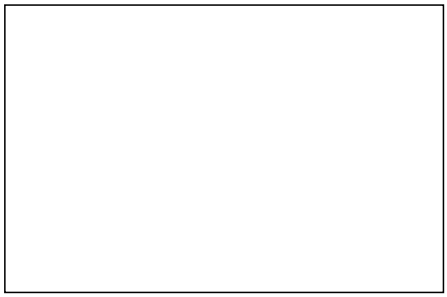
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



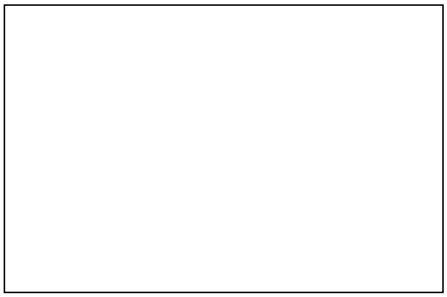
Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



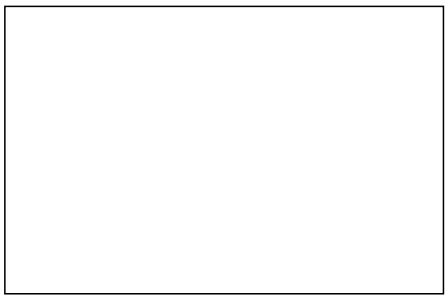
Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



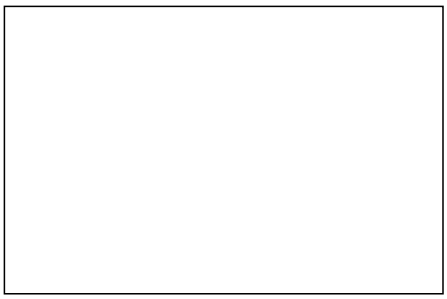
Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shamane U

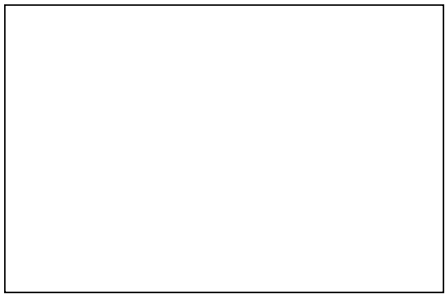
Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



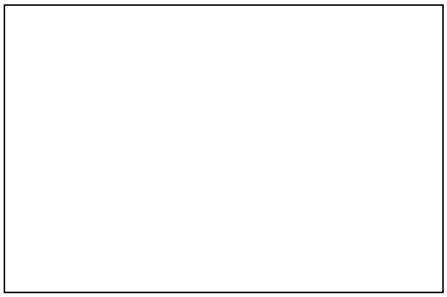
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



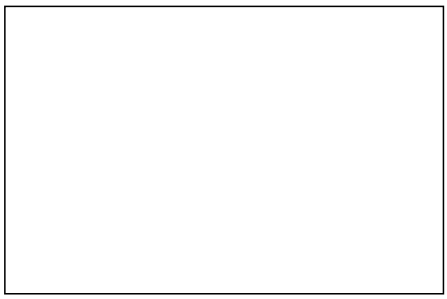
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



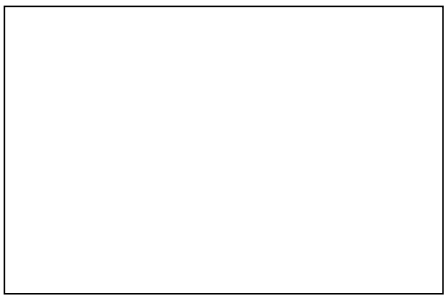
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



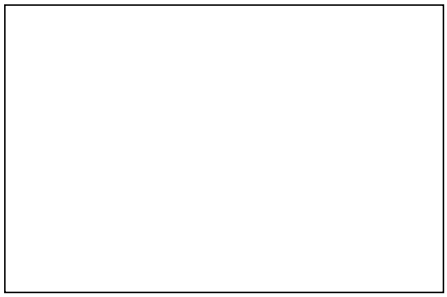
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

Créature : araignée **C**

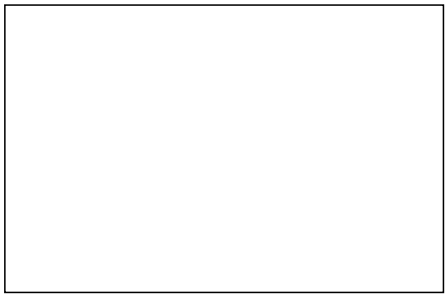
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laîches {G}



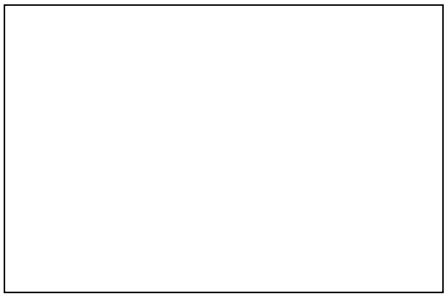
Créature : scorpion **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laîches {G}



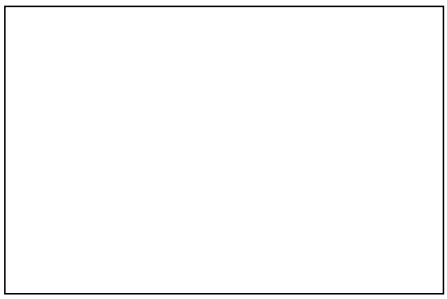
Créature : scorpion **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laîches {G}



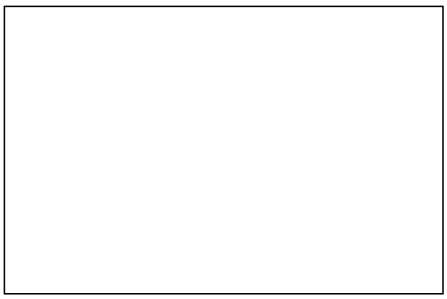
Créature : scorpion **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laîches {G}



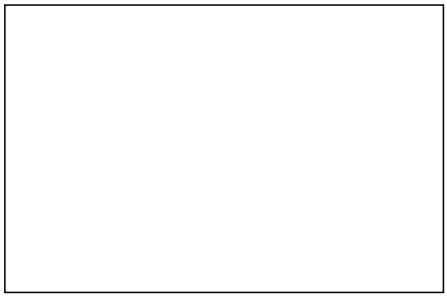
Créature : scorpion **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



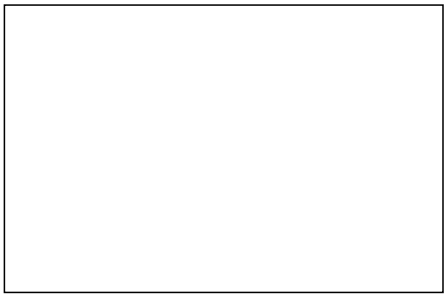
Créature : serpent U

Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



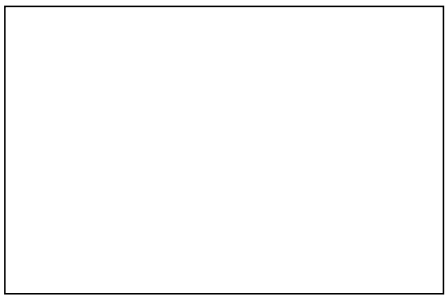
Créature : serpent U

Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



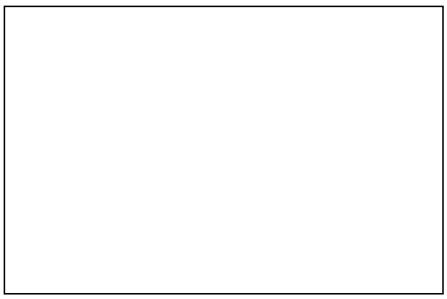
Créature : serpent U

Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent U

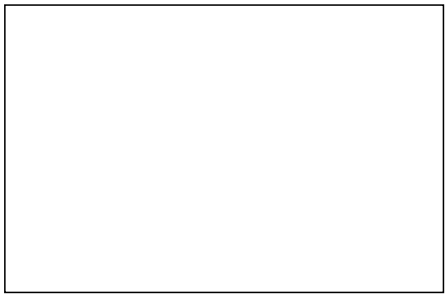
Contact mortel
<i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

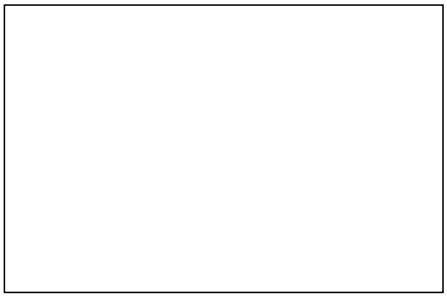


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la proie {4}{G}{G}

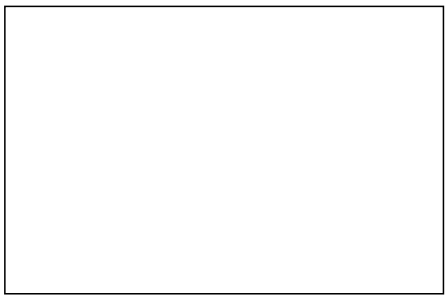


Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +6/+6 et acquiert le piétinement, et toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.
Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

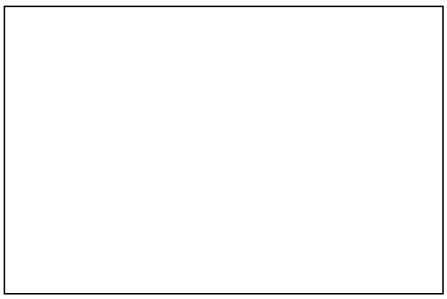


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la proie {4}{G}{G}



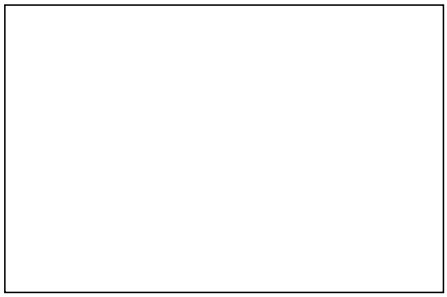
Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +6/+6 et acquiert le piétinement, et toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.
Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la proie {4}{G}{G}

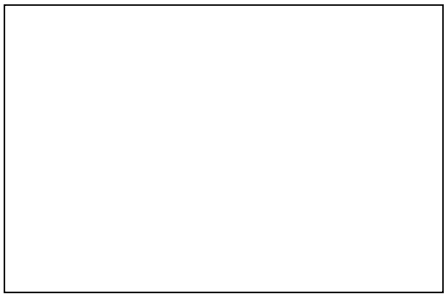


Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +6/+6 et acquiert le piétinement, et toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.
Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

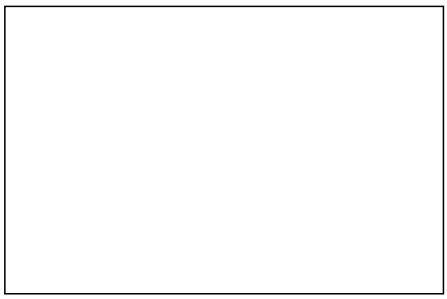


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la proie {4}{G}{G}

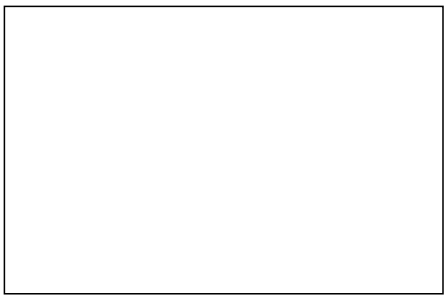


Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +6/+6 et acquiert le piétinement, et toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.
Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

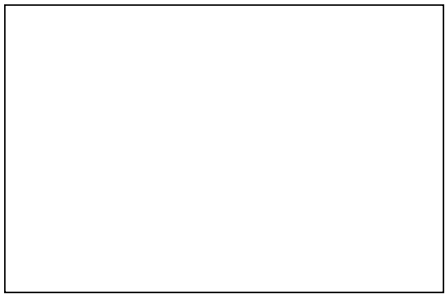


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

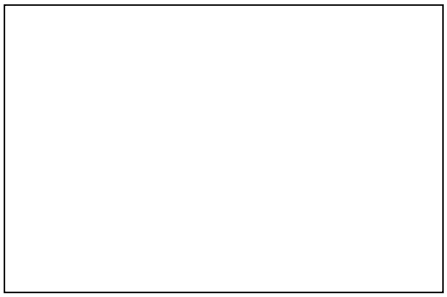


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

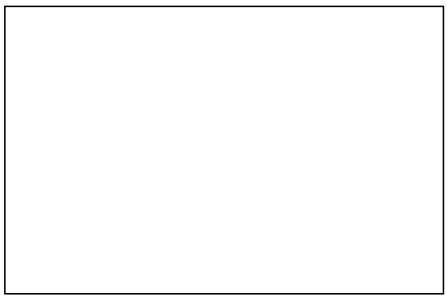


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

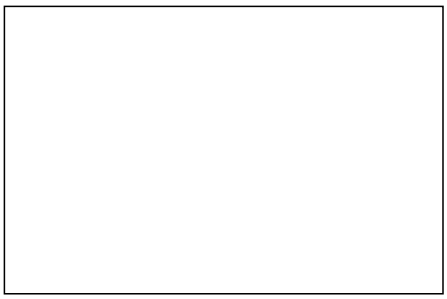


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



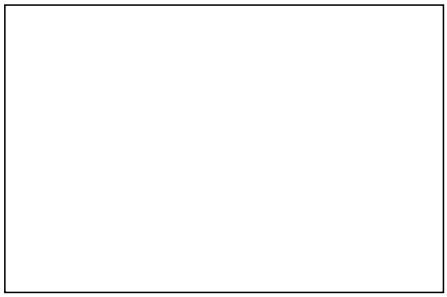
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

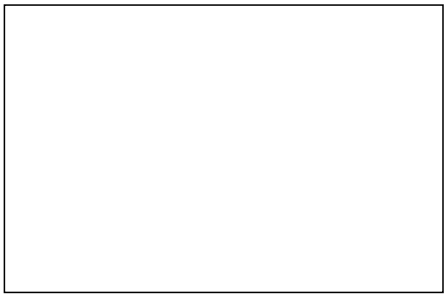


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

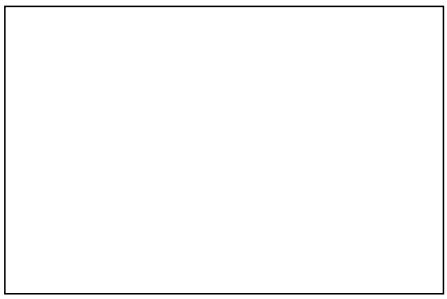


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

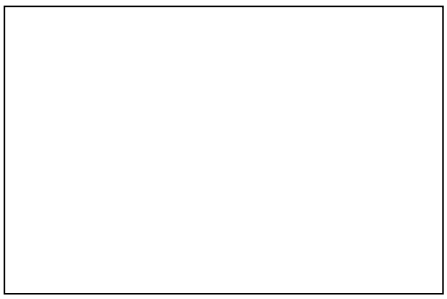


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

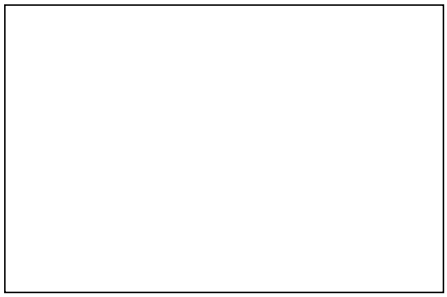


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

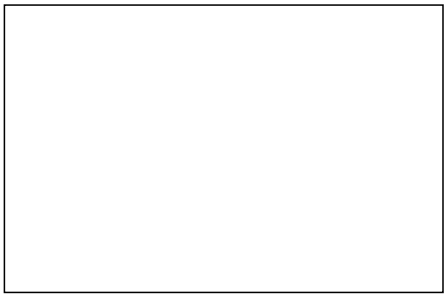


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

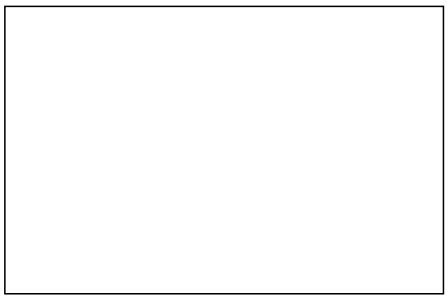


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

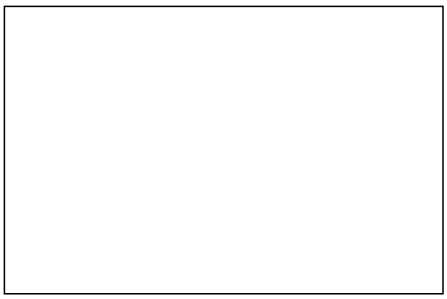


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

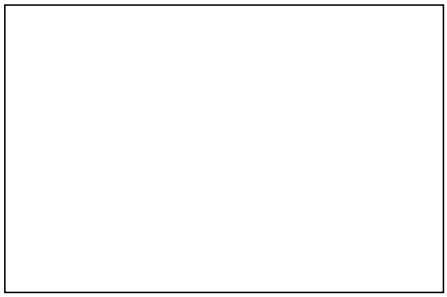


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

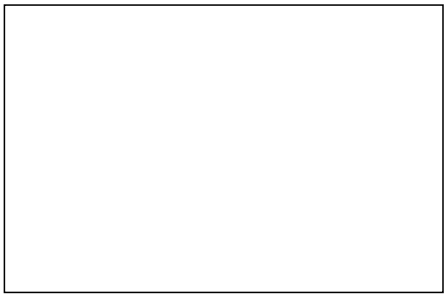


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

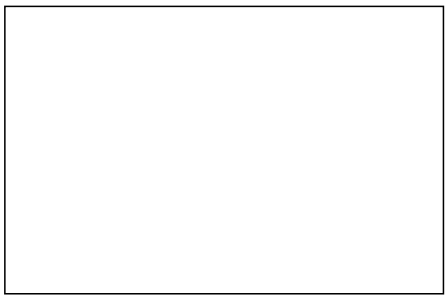


Terrain : marais et forêt **R**

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Marais

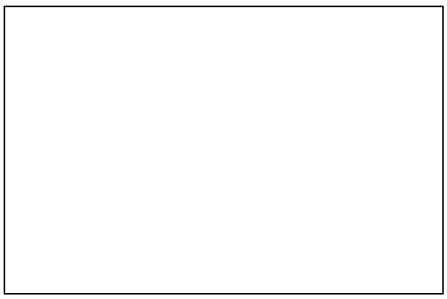


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



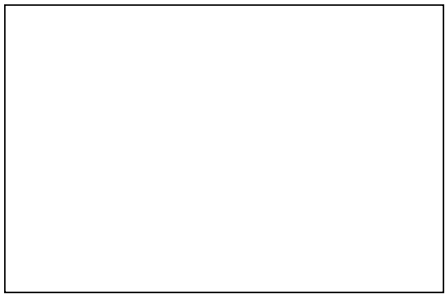
Terrain : marais et forêt **R**

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

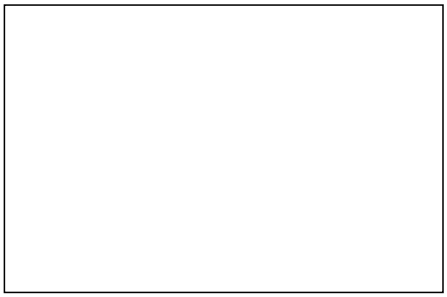


Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Arc long viridian {1}

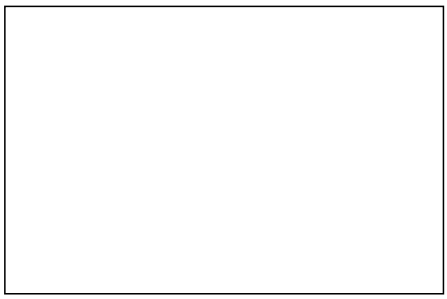


Artefact : équipement C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

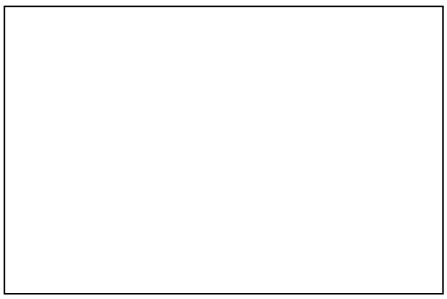


Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Arc long viridian {1}

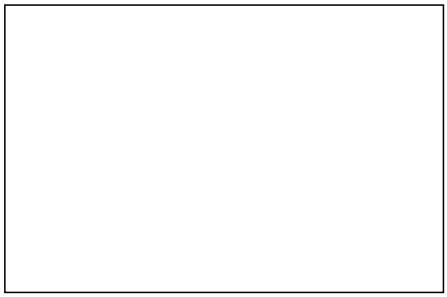


Artefact : équipement C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

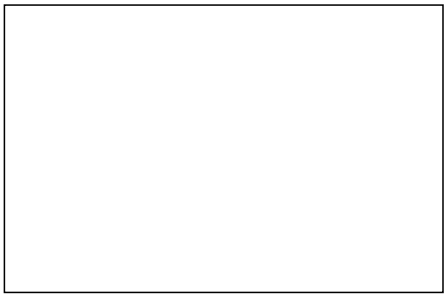


Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa {1}{G}{G}

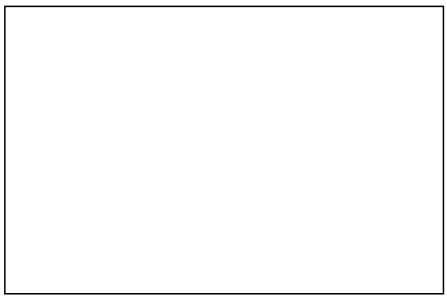


Artefact-enchantement légendaire **R**

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

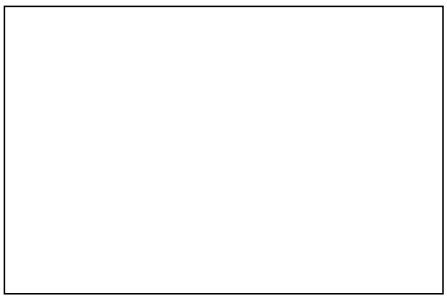


Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}



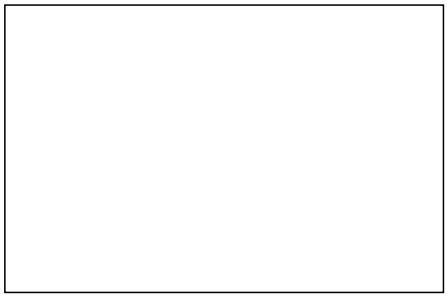
Éphémère **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

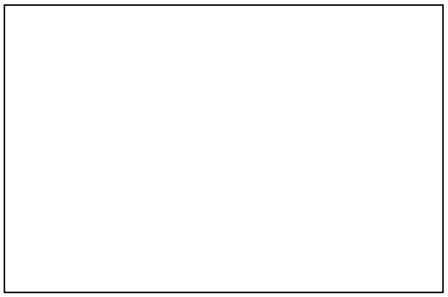


Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre {1}{B}{B}

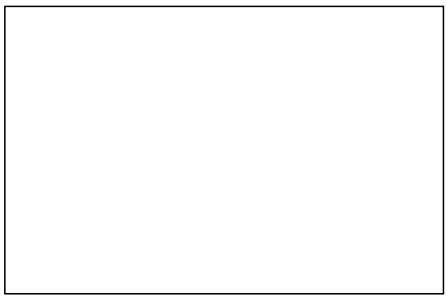


Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

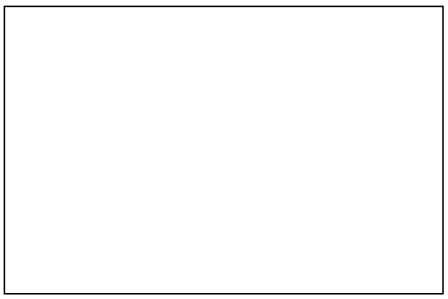


Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre {1}{B}{B}

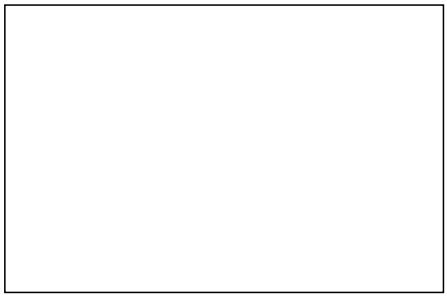


Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



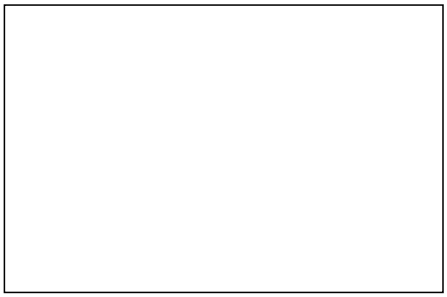
Créature : rat R

La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

*/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



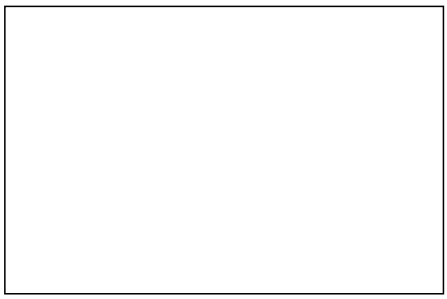
Créature : rat R

La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

*/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



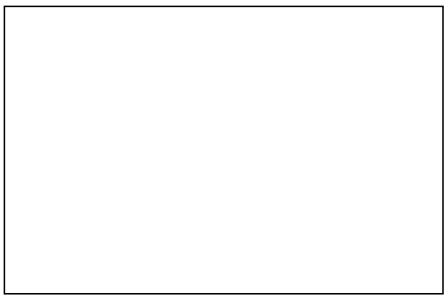
Créature : rat R

La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

*/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe M

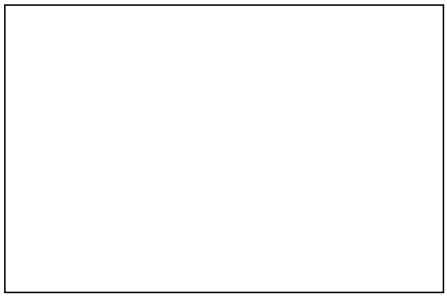
Initiative, contact mortel
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion rampante {2}{G}{G}

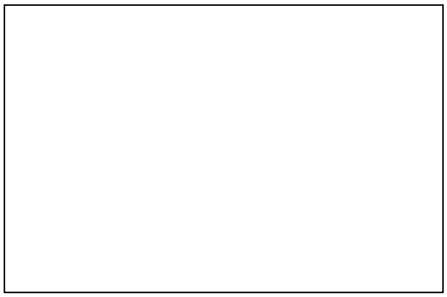


Rituel R

Détruisez tous les artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

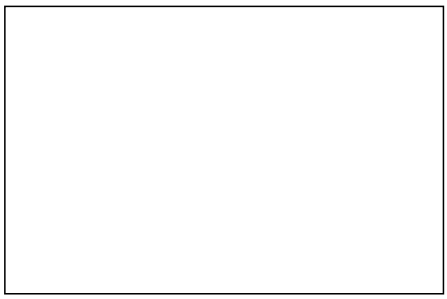


Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

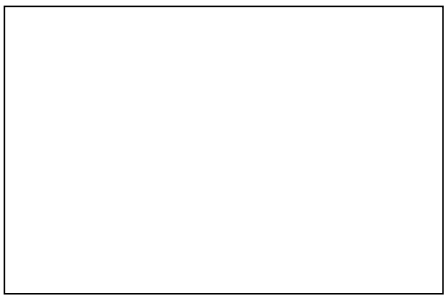


Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



Artefact R

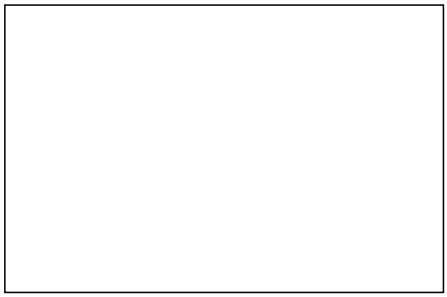
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



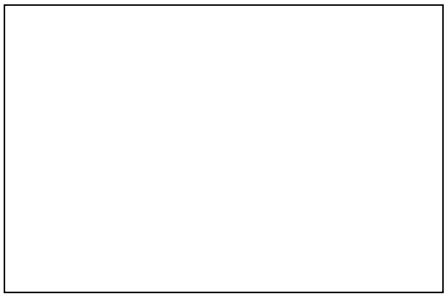
Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}



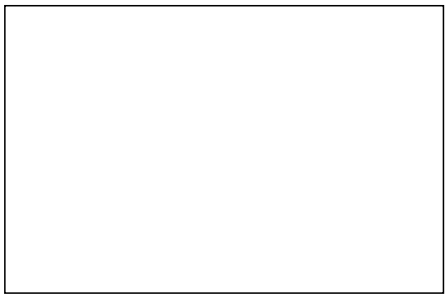
Éphémère R

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur scrutateur {1}

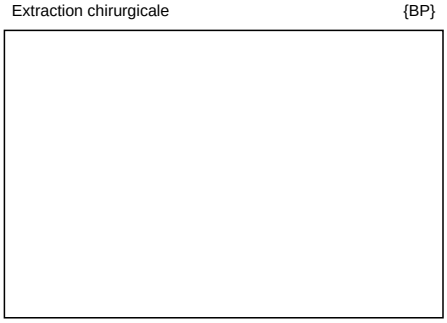


Artefact R

Les créatures avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts ou de capacités que vous contrôlez comme si elles n'avaient pas la défense talismanique.
{3}, sacrifiez le Projecteur scrutateur : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour et ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}



Éphémère R

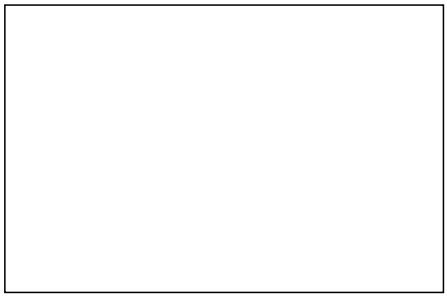
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari {B}{G}



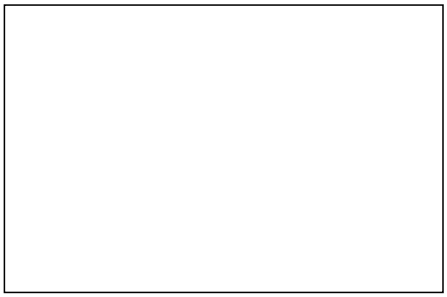
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

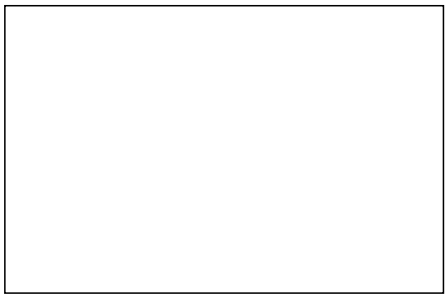


Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}



Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast