


Valet serti de runes {2}




Créature-artefact : construction U
Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir {5}{B}{B}

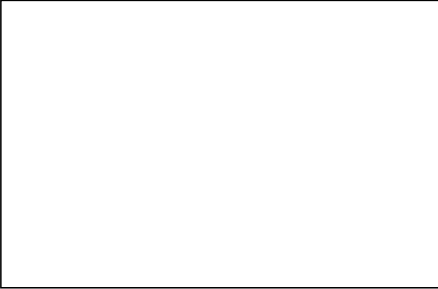


Créature : vampire et guerrier R
Vol
À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}

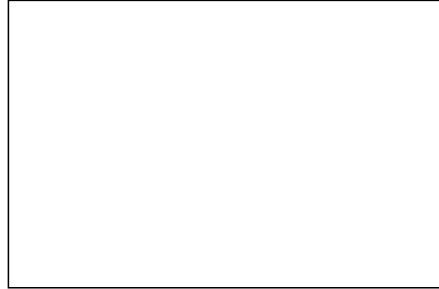


Créature-artefact : construction U
Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin des cadavres {1}{B}{B}




Créature : diablotin C
Vol
Quand le Diablotin des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drone dominateur {2}{B}




Créature : eldrazi et drone **C**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
 Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)
 Quand le Drone dominateur arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature incolore, chaque adversaire perd 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



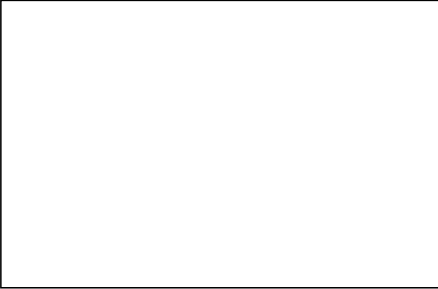
Créature : vampire et shaman **U**

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

Drone dominateur {2}{B}



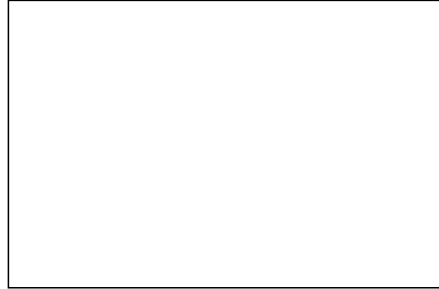
Créature : eldrazi et drone **C**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
 Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)
 Quand le Drone dominateur arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature incolore, chaque adversaire perd 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur ritesang {2}{B}



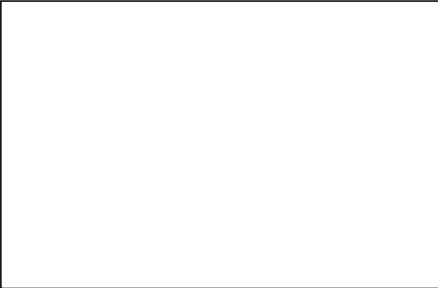
Créature : vampire et shaman **C**

{8} : Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustique dardec?ur {3}{B}



Créature : insecte C

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

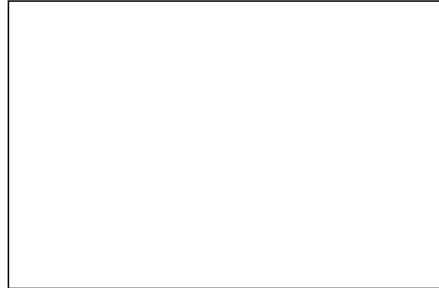
Vol

Quand le Moustique dardec?ur arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez une créature ciblée.

2/2

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 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

Moustique dardec?ur {3}{B}



Créature : insecte C

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)


Vol

Quand le Moustique dardec?ur arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire C

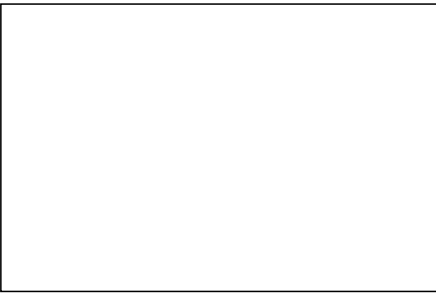
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}



Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

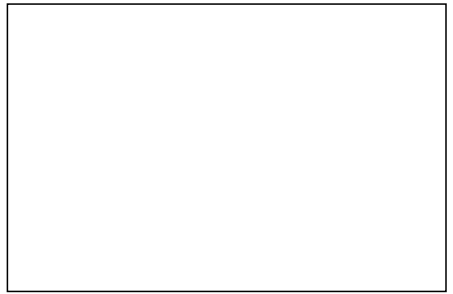
Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-trahit

{12}



Créature : eldrazi

R

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}



Créature : eldrazi

C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur du massacre

{B}{R}



Créature : eldrazi et drone

U

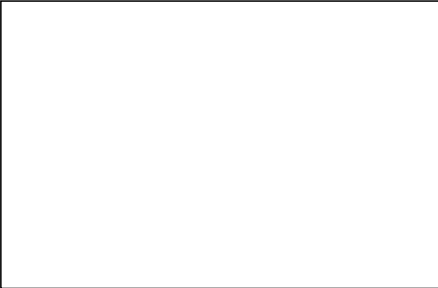
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

{1} : Une créature incolore ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur du massacre {B}{R}



Créature : eldrazi et drone U

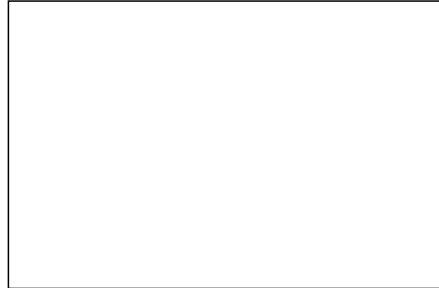
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

{1} : Une créature incolore ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/2

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

Semur de l'oubli {6}




Créature : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

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

Couveur d'Emrakul

{4}{R}



Créature : eldrazi et drone

C

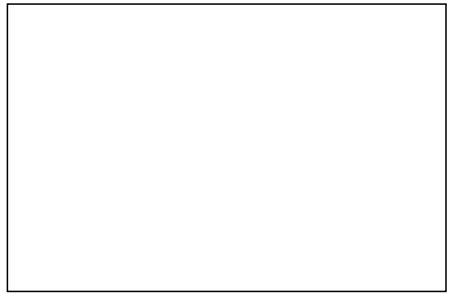
Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Frondeur de torches

{2}{R}



Créature : gobelin et shaman

C

Kick {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Frondeur de torches arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, il inflige 2 blessures à la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corpcouvoir

{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

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes des marécages

{B}{B}



Rituel

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu

{R}



Rituel

U

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu

{R}

Rituel

U

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche

Terrain

U

La Fosse d'huile de roche arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Fosse d'huile de roche : 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

Éruption de monstruosités

{5}{R}

Rituel

R

Sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez, puis créez autant de jetons de créature 4/4 rouge Monstruosité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche

Terrain

U

La Fosse d'huile de roche arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Fosse d'huile de roche : 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
{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
{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

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi



Terrain


R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorier les humbles {3}{B}{B}

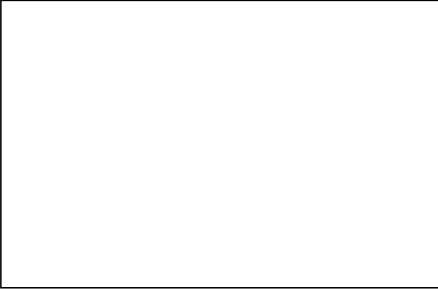


Éphémère R

Détruisez chaque créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

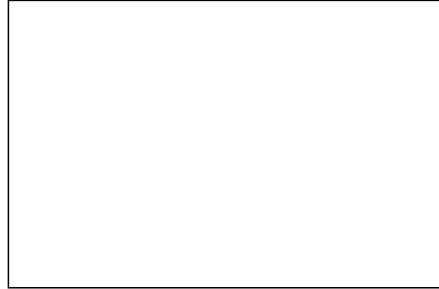


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer {1}{B}



Éphémère U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitation au désespoir

{2}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
révélez une carte de créature de votre main.
Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X
étant la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast