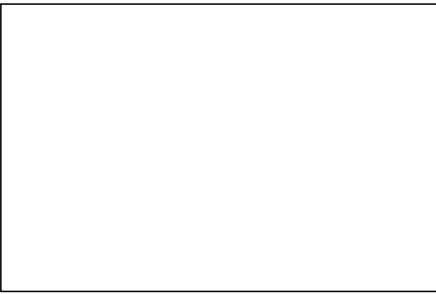


Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

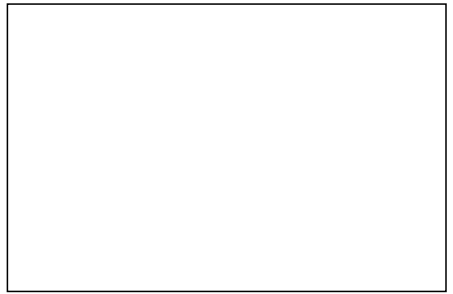
{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

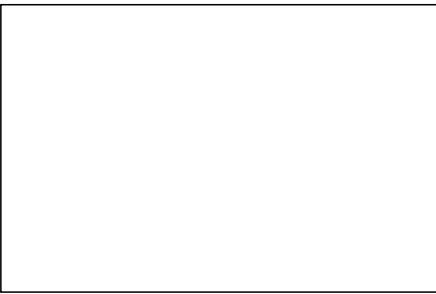
{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

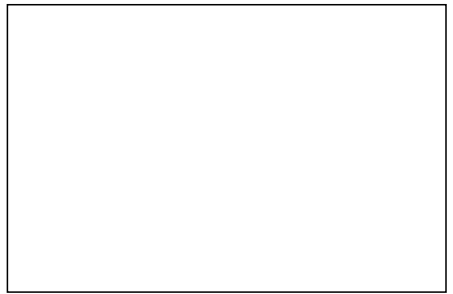
{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R


La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U


Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U


Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U


Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U


Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}




Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}




Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}




Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}




Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}




Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe 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

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



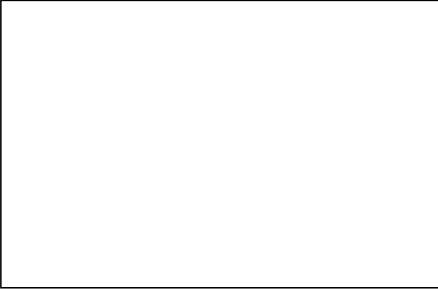
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe 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

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



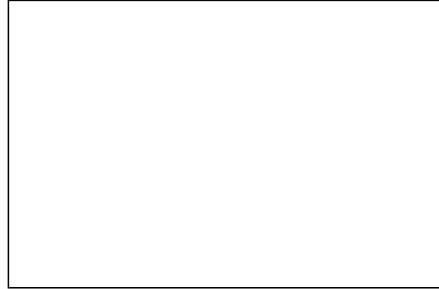
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe 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

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe 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

Diabie du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit au premier né

{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale 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

Droit au premier né

{R}



Rituel

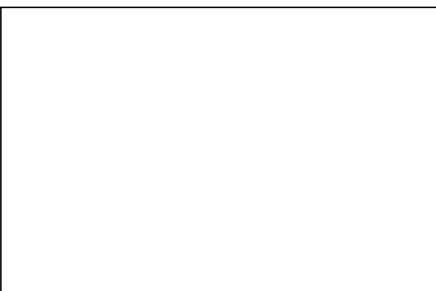
U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale 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

Droit au premier né

{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale 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

Droit au premier né

{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale 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

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux




Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

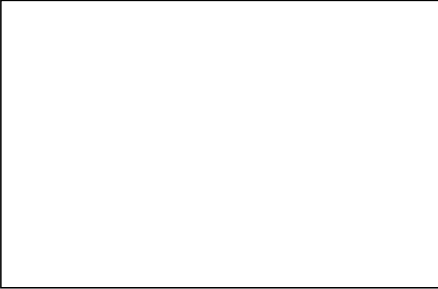


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

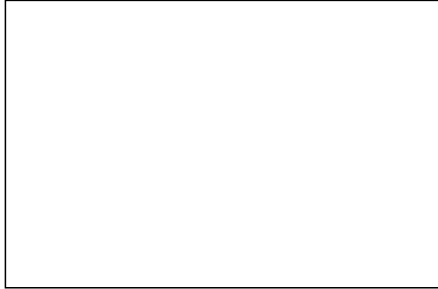


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme

{1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}

Éphémère

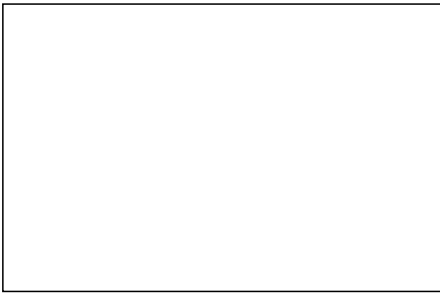
U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres

{B}{B}{R}



Éphémère

R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast