

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

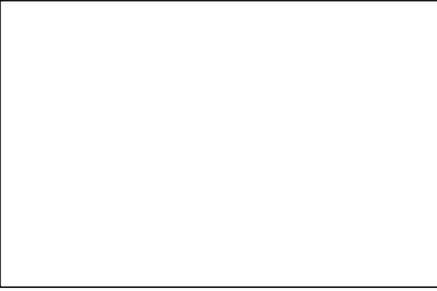
À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit au premier né

{R}



Rituel

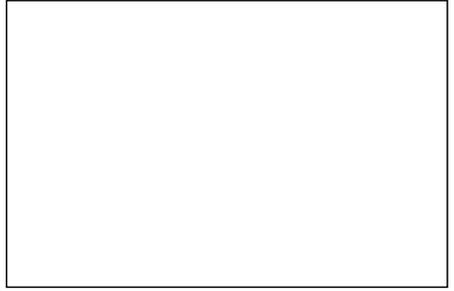
U

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

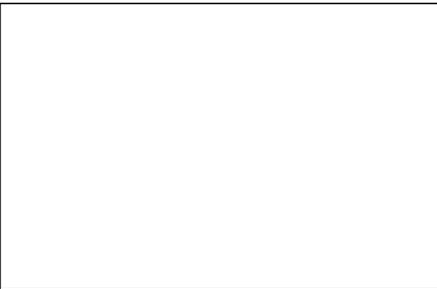
U

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

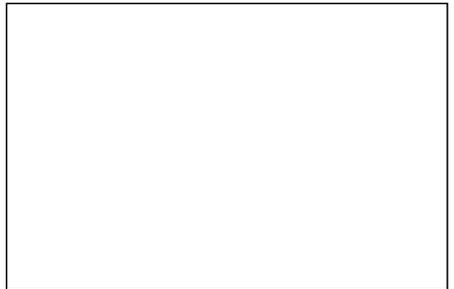
U

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

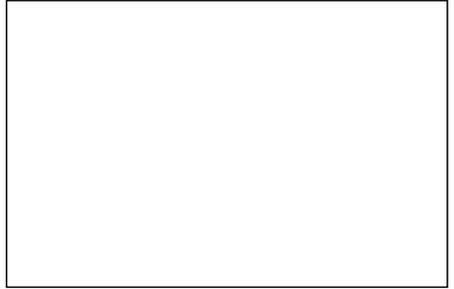
Spectacle {R}

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

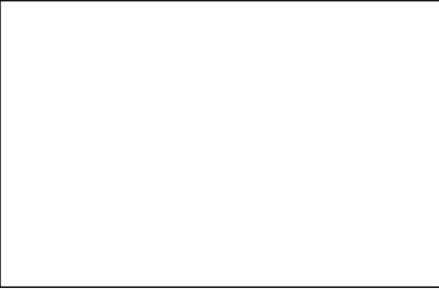
Spectacle {R}

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

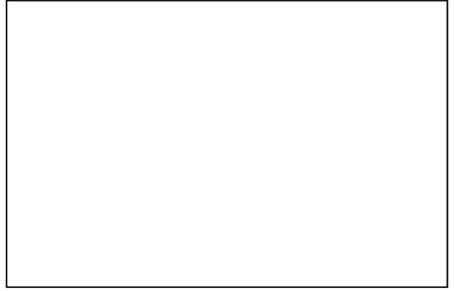
Choisissez l'un ?

- ? 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

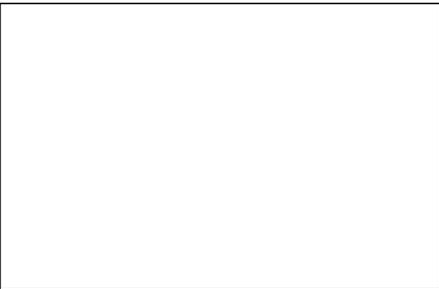
Choisissez l'un ?

- ? 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

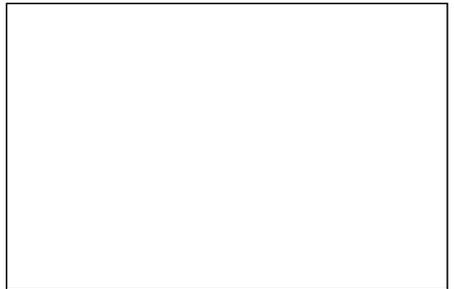
Choisissez l'un ?

- ? 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



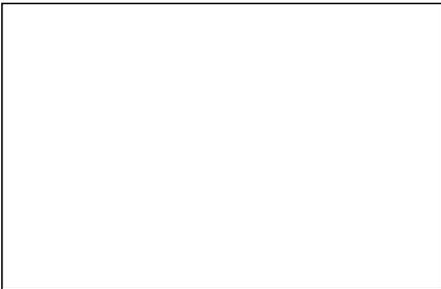
Terrain : marais et montagne

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

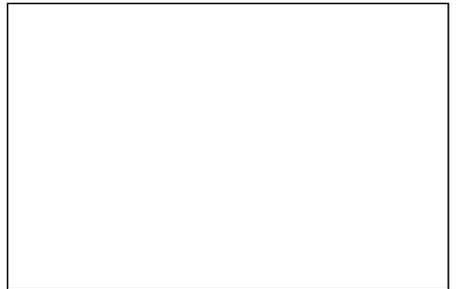
Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{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



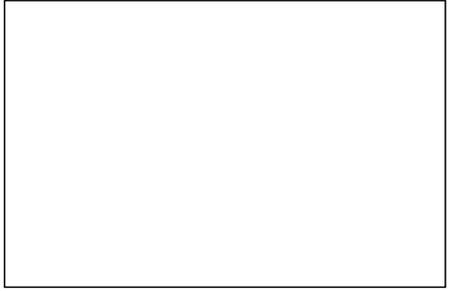
Terrain : marais et montagne

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



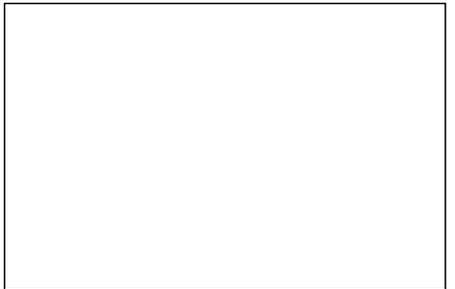
Terrain : marais et montagne

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

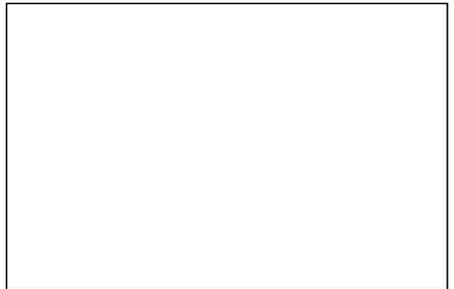
U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisauve pourrissant

{2}{B}

Créature : zombie et dinosaure

R

Au début de votre entretien, défaussez-vous d'une carte.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisauve pourrissant

{2}{B}

Créature : zombie et dinosaure

R

Au début de votre entretien, défaussez-vous d'une carte.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisauve pourrissant

{2}{B}

Créature : zombie et dinosaure

R

Au début de votre entretien, défaussez-vous d'une carte.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisauve pourrissant

{2}{B}

Créature : zombie et dinosaure

R

Au début de votre entretien, défaussez-vous d'une carte.

7/6

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

Théâtre des horreurs

{1}{B}{R}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Théâtre des horreurs.

{3}{R} : Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre des horreurs

{1}{B}{R}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Théâtre des horreurs.

{3}{R} : Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast