

Cavalier de la nuit

{2}{B}{B}

Créature : élémental et chevalier

M

Lien de vie

Quand le Cavalier de la nuit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Quand le Cavalier de la nuit meurt, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée depuis votre cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort

{3}{B}{B}

Créature : cauchemar et démon

M

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière

{1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

R

Lien de vie

Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Fin précipitée

<i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

R

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamie brise-tombe

{4}{B}



Créature-enchantement : serpent et lamie

R

Lien de vie

Quand la Lamie brise-tombe arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre cimetière, puis mélangez.

Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière coûtent {1} de moins à lancer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du val

{2}{R}



Créature : humain et paysan

C

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Marchandage {R}

<i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes

{4}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Drakuseth attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancienne de Culmefer

{2}{R}



Créature : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, la Pyromancienne de Culmefer inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de traîtrise

{5}{U}{U}



Créature : humain et gremlin

R

Quand l'Agent de Traîtrise arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudite des âges

{5}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand l'Érudite des âges arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

<i>Éphémère : aventure</i>

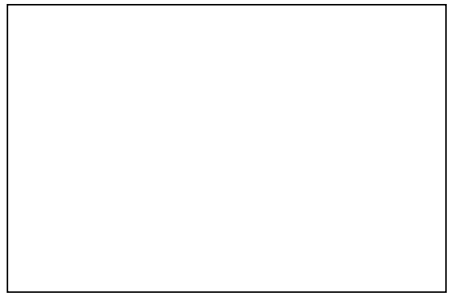
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiennne des secrets ondivs

{U}



Créature : ondiv et sorcier

C

Plus profondément {U}


<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}




Créature : humain et soldat C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du chaudron {4}{B}




Rituel U

<i>Inflexible</i> ? Si au moins trois manas noirs ont été dépensés pour lancer ce sort, meulez quatre cartes.

Vous pouvez choisir une carte de créature dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, renvoyez-la sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche engrimoirée {1}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier U

Contact mortel (N'importe quel nombre de blessures que cette créature inflige à une créature est suffisant pour la détruire.)


Lien de vie (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

À chaque fois que la Liche engrimoirée arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de réanimation {4}{B}



Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien indestructible

{4}{B}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « lien de vie » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}



Rituel

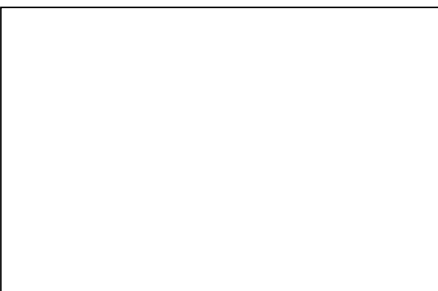
U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livrer au mal

{2}{B}



Rituel

R

Choisissez jusqu'à quatre cartes ciblées dans votre cimetière. Si vous contrôlez un planeswalker Bolas, renvoyez ces cartes dans votre main. Sinon, un adversaire choisit deux d'entre elles. Laissez les cartes choisies dans votre cimetière et mettez le reste dans votre main. Exilez Livrer au mal.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honorer le Dieu-Pharaon

{2}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes. Amassez des zombies 1 (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Purphoros

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

? L'Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux

{2}{U}{U}{B}

Rituel

R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

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

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {U} or {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

Passage merveilleux



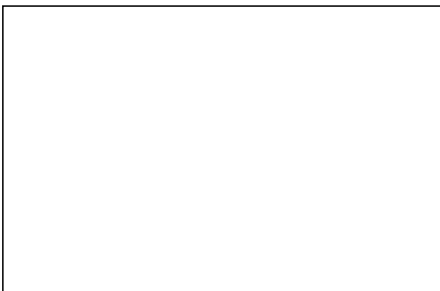
Terrain

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

Place des portails



Terrain : porte

C

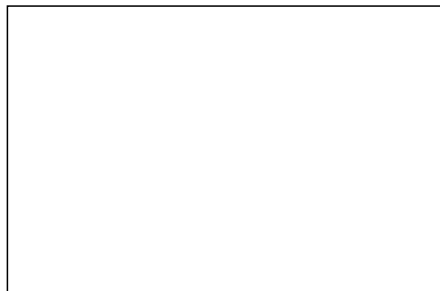
La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

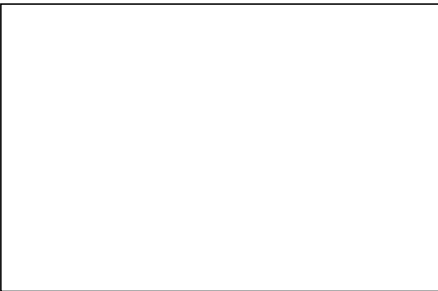
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Médaille d'Izzet

{3}



Artefact

C

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

{UR}{UR}{UR}{UR}, {T}, sacrifiez le Médaille d'Izzet : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géode de mana

{3}



Artefact

C

Quand la Géode de mana arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Dimir

{3}



Artefact

C

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

{UB}{UB}{UB}{UB}, {T}, sacrifiez le Médaille de Dimir : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Rakdos

{3}



Artefact

C

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

{BR}{BR}{BR}{BR}, {T}, sacrifiez le Médaille de Rakdos :
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}



Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exiliez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rouet

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{5}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, Dragon-Dieu

{U}{B}{B}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Bolas

M

Nicol Bolas, Dragon-Dieu a toutes les capacités de loyauté de tous les autres planeswalkers sur le champ de bataille.

{+1} : Vous piochez une carte. Chaque adversaire exile une carte de sa main ou un permanent qu'il contrôle.

{-3} : Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

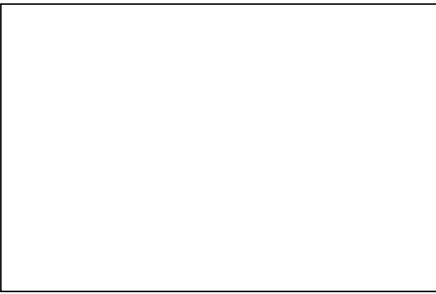
{-8} : Chaque adversaire qui ne contrôle pas une créature ou un planeswalker légendaire perd la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balayage de flammes

{2}{R}



Éphémère

U

Le Balayage de flammes inflige 2 blessures à chaque créature, excepté les créatures avec le vol que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}



Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. **Inflexible** ? Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

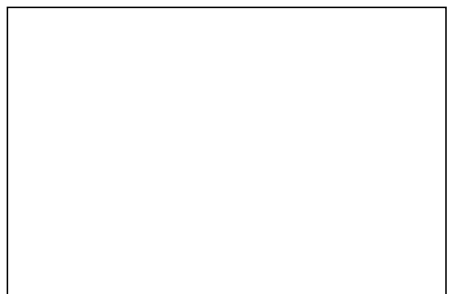
C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}



Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu. Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}

Éphémère

C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obosh, le Perce-proie

{3}{BR}{BR}

Créature légendaire : monstruosité et horreur

R

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec des valeurs de mana impaires et des cartes de terrain. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Si une source avec une valeur de mana impaire que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou ce joueur à la place.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autres

{B}{B}{R}

Éphémère

R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast