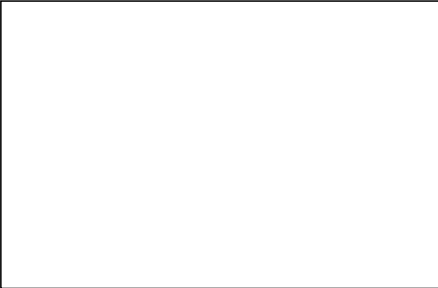


Animalcule de sang {B}

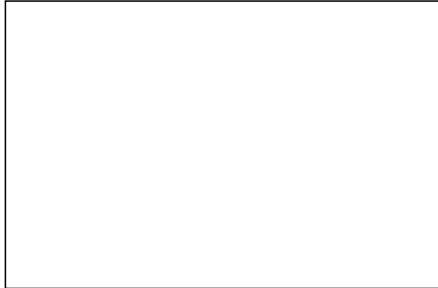


Créature : srâne C
Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animalcule de sang {B}




Créature : srâne C
Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animalcule de sang {B}




Créature : srâne C
Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animalcule de sang {B}




Créature : srâne C
Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U
Contact mortel


Perspicacité profane {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U
Contact mortel


Perspicacité profane {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U
Contact mortel


Perspicacité profane {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U
Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



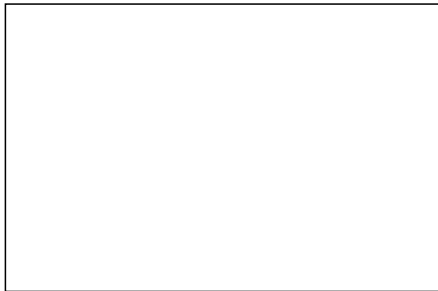
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

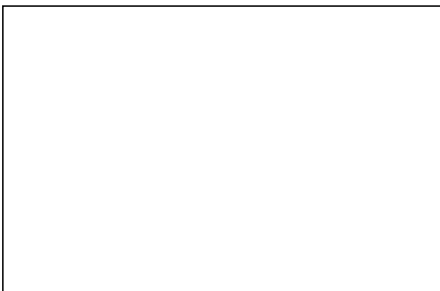
{T} : Ajoutez {B}.)

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

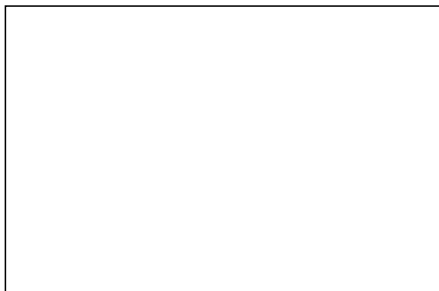
{{T} : Ajoutez {B}.)

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

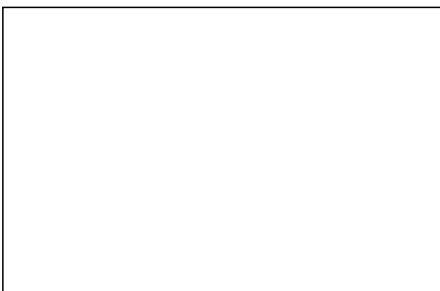
{{T} : Ajoutez {B}.)

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

{{T} : Ajoutez {B}.)

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire **M**
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

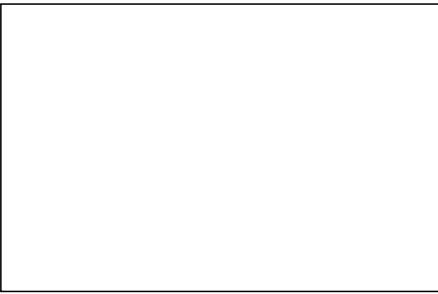
C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

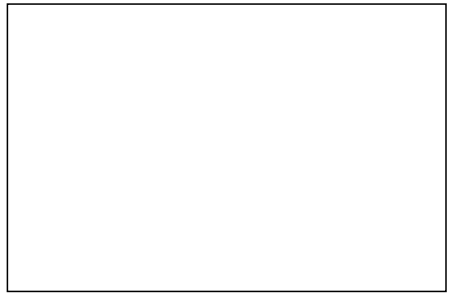
C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

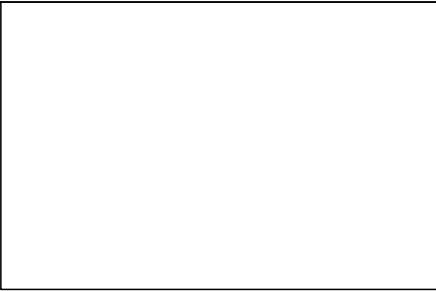
{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère


U

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

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Dislocation {1}{BP}{BP}



Éphémère U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

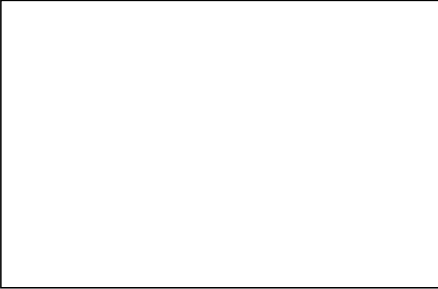
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

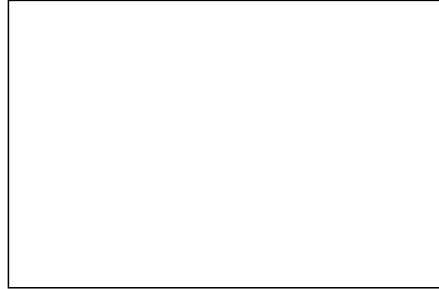
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

